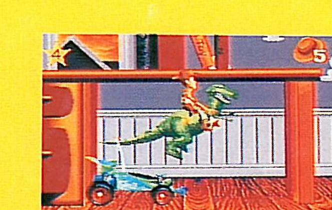
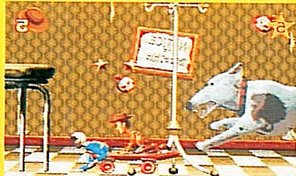

SUPER JUEGOS
Nº 56 ● DICIEMBRE 1996 ● 395 PTAS
GRUPO ZETA
GRATIS CON ESTE NUMERO
SUPLEMENTO
JAPANMANIA
NOVEDADES
SATURN
DAYTONA USA C.C.E.
VIRTUA COP 2
PLAYSTATION
WIPEOUT 2097
TOBAL No. 1
SUPER NINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY 3
PLAYSTATION
STAR GLADIATOR
Capcom inicia su andadura en la lucha tridimensional con la conversión de su recreativa.
SATURN
DRAGON BALL Z
THE LEGEND
LOS MEJORES TRUCOS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
LOS PERSONAJES DE AKIRA TORIYAMA , EN EL COMBATE DEFINITIVO
EL NUEVO RETO DE SON GOKU
8 420565 037006
00056

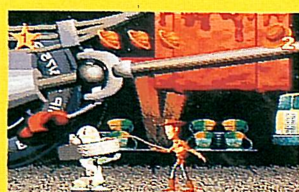
ATENCIÓN. LA VIDA DE TUS PERSO

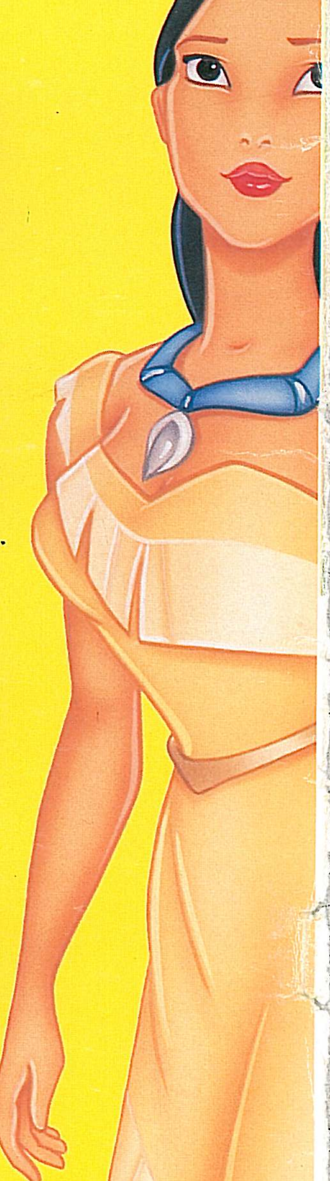


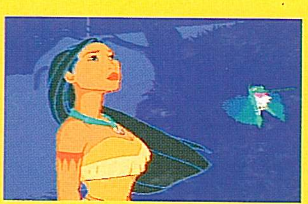

¡ Emplea la ayuda de los compañeros de Woody !


Woody demostrará sus habilidades circenses siempre que haga falta...


¡ Date prisa si no quieres convertirte en comida para perros !


Buzz se lo pondrá difícil a nuestro héroe de trapo.




Protagoniza Pocahontas, la más apasionante historia de Disney.


¡ Hey Meeko ! ¡ No te olvides de ayudar a Pocahontas !


Encuentra en el bosque los poderes de los animales para poder continuar...


Con el poder de la gacela correras como el viento ...

©Disney. All rights reserved.



Prepárate para entrar en acción. Mega Drive te invita a jugar con tus personajes favoritos de Disney Interactive, participando en las espectaculares aventuras de Pocahontas, Pinocho, Woody y Buzzy. Todo, con el máximo nivel Mega Drive. Espectaculares gráficos multicolor, en cada fase... Un desafío que te atrapará.



NAJES FAVORITOS ESTÁ EN JUEGO.

Disney's
HONTAS

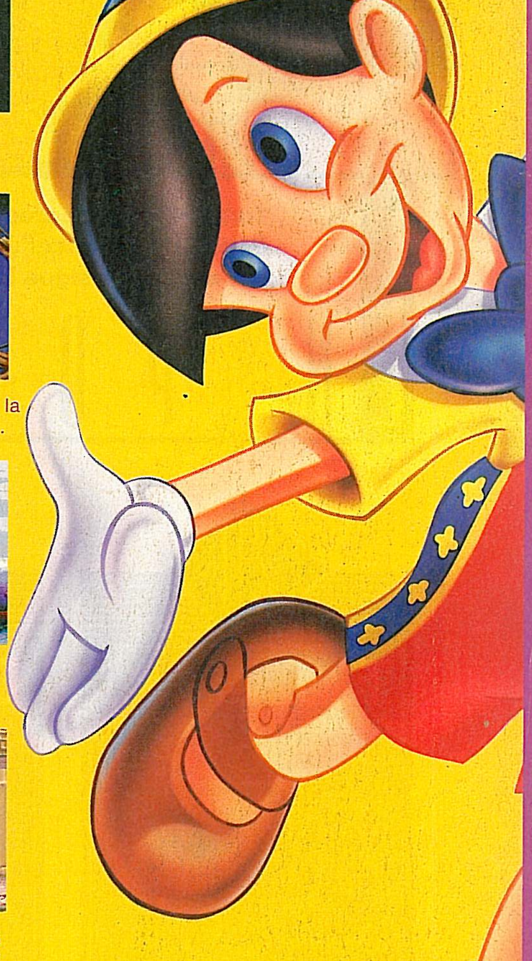
Disney's
Pinocchio


¡ Vamos Pinocho ! ¿Quién ha dicho que no sabes bailar?


Es hora de seguir avanzando en la Mina cambiando de vagoneta...


Ayuda a Pinocho. Hay montones de enemigos por todas partes.


¿Qué les pasará a estos vecinos para estar de tan mal humor...?



MEGA DRIVE

SEGA the GAME is NEVER Over.

SUMARIO

DICIEMBRE 1996

56

EN PORTADA



Aunque para muchos pueda suponer una de tantas frases tipo, lo cierto es que este mes muchísimos juegos contaban con la calidad necesaria como para ocupar nuestra codiciada portada. Sin embargo, nos hemos decantado por DRAGON BALL Z: THE LEGEND. Las razones de nuestra decisión son claras. En primer lugar es un gran juego, quizá el mejor DRAGON BALL que ha salido para consola. En segundo lugar que es el primer juego basado en la creación de Toriyama que aparece para los 32 bits de Saturn en España y, en tercer y ultimo lugar, que el fanatismo por esta serie sigue latente en los usuarios



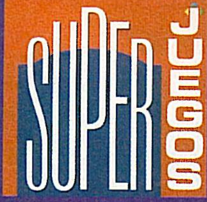


SUPER PREVIEWS

REVIEWS



SECCIONES



GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, S. L. C. (maquetación),
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Reunidas y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53

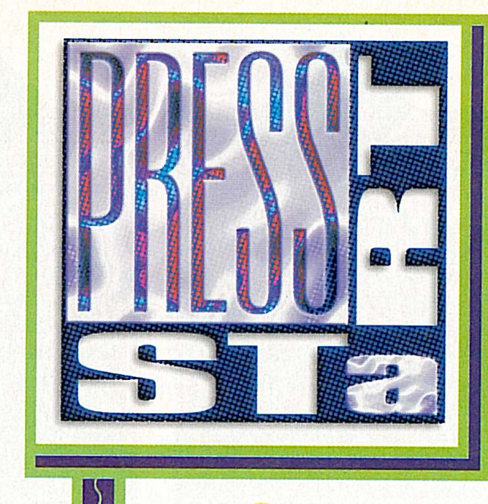
PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Marina Lara
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grunmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Intermag. Basel. Tel.: 61 275 46 09
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

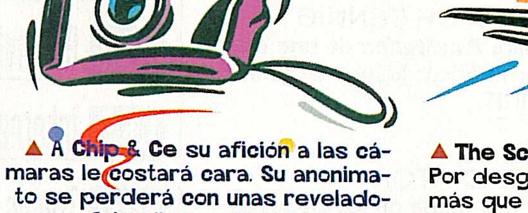


YO N



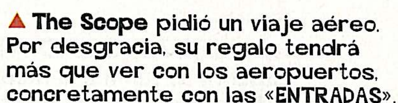
▲ **Mayerick**, como en los últimos trece años, pide a Papá Noel un PC, pero éste, con buen criterio, le proporciona una máscara facial.

▲ **The Punisher** no quería esto, pero las pesadillas producidas por el duro plan de adelgazamiento le hacen confundir la carta con el menú.

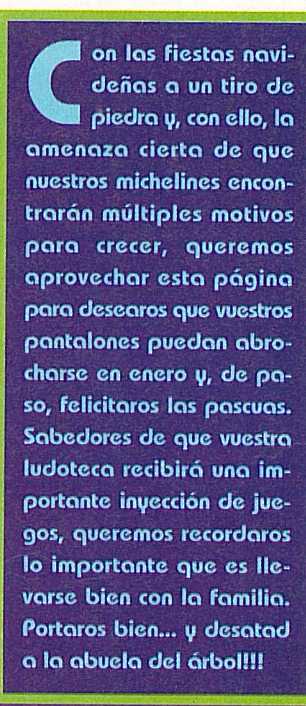


▲ A **Chip & Ce** su afición a las cámaras le costará cara. Su anonimato se perderá con unas reveladoras fotos llenas de achuchones.

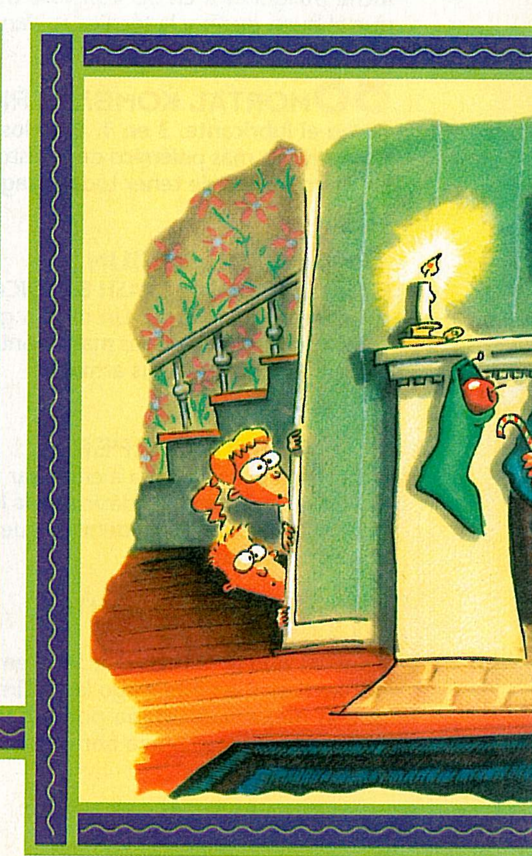




▲ **The Scope** pidió un viaje aéreo. Por desgracia, su regalo tendrá más que ver con los aeropuertos, concretamente con las «ENTRADAS».



Con las fiestas navideñas a un tiro de piedra y, con ello, la amenaza cierta de que nuestros michelines encontrarán múltiples motivos para crecer, queremos aprovechar esta página para desearos que vuestros pantalones puedan abrocharse en enero y, de paso, felicitaros las pascuas. Sabedores de que vuestra ludoteca recibirá una importante inyección de juegos, queremos recordaros lo importante que es llevarse bien con la familia. Portaros bien... y desatad a la abuela del árbol!!!



...ME PIDOOOO



▲ **Nemesis** se apunta a la moda de los regalos al estilo del de la caja final de **SEVEN**. Por desgracia, en el contenido de la caja tampoco encontrará pelo.



▲ Tanto tiempo compartiendo cama con su perra Trufi, le proporcionará a **R. Dreamer** un inesperado regalo navideño. Esto le pondrá de malas pulgas.



▲ **Tomás**, debido a los llantos nocturnos de su niña, pidió algo de paz. Su regalo máldito será la presencia en la redacción de **DOC**, la hiena aulladora.



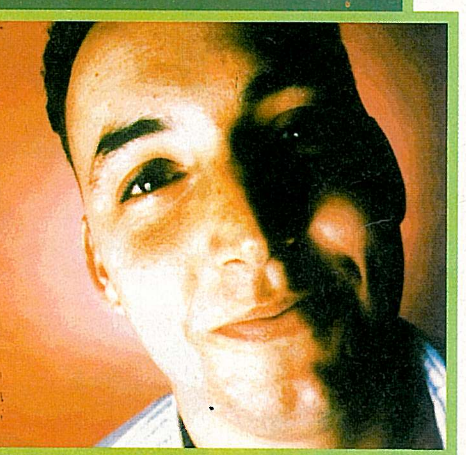
▲ **De Lúcar**, el Sintecho, rogará porque acaben su obra y su castigo será hallar el amor carnal en los brazos de sus cuatro sudorosos albañiles paraguayos.



LO DIFICIL ES FALLAR

EDITORIAL

Vivimos momentos buenos. Buenos por la cantidad de los lanzamientos y buenos por la calidad media de todos ellos. Tanto es así que resulta difícil gastarse el dinero en un juego, conectarlo a nuestras consolas y pensar que nos hemos equivocado en la elección. Además de la estrecha competencia entre las consolas, también hay una, no estrecha, enconadísima pugna por encaramarse a los primeros puestos de cada género. De hecho muchas veces se nos antoja más que complicado discernir si un juego es mejor que otro, o si un título debe ser recomendado por encima del resto. Es el momento de mirar hacia el interior de cada uno y, según las apetencias y preferencias personales, seleccionar de entre los numerosos programas ofertados, el que más se adecúe a nuestra circunstancia. Nosotros podemos orientaros hacia determinados juegos, pero sólo vosotros podéis tomar una decisión final adecuada a vuestros gustos.



EL MISTER

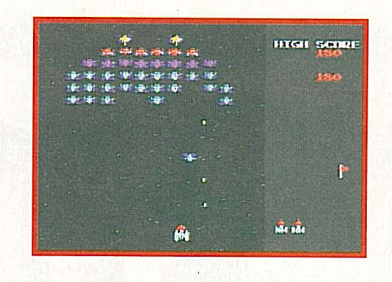
UN AÑO MÁS, Y DESDE LA REVISTA QUE LLEVA YA CON VOSOTROS CINCO NAVIDADES, OS DESEAMOS A TODOS UNAS FELICES FIESTAS Y TAMBIEN OS RECORDAMOS QUE RECIBIREMOS CON AGRADO VIANDAS, DULCES NAVIDEÑOS, CAVA Y DEMAS PRODUCTOS TÍPICOS.

NOTICIAS

COMPAÑIAS

SONY NOS PREPARA UNAS NAVIDADES MUY CALENTITAS

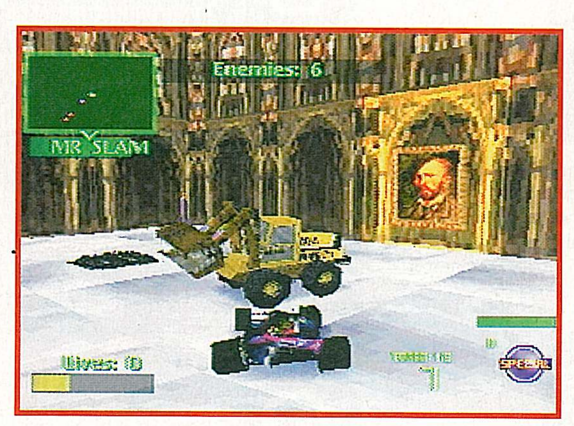




Sony ha decidido hacer bueno ese dicho tan típico de estas fechas como «feliz navidad y prospero año nuevo» y, entre los meses de Diciembre de este año y Enero del siguiente, sacará a la calle un sinfín de novedades para ***PlayStation.*** Como anticipo a lo que será la gran avalancha de Enero, en Diciembre llegarán NAMCO MUSEUM VOLUMEN 3 y la versión con textos y dialogos en castellano de la aventura BROKEN SWORD. Ya en el próximo año, y a lo largo del primer mes, **Sony** sacará al mercado la segunda parte de la batalla motorizada TWISTED METAL 2, 2XTREME, la continuación de EXTREME GAMES, el juego de conducción sobre motos JET RAIDER (antes conocido como JET MOTO), la aventura KINGSFIELD, el juego de esquí sobre tabla COOL BOARDERS y, por último, MONSTER TRUCKS, un alucinante y salvaje programa de coches en el que el espectáculo y las fuertes emociones están asegurados. Como podéis ver por el número de lanzamientos, **Sony** parece no haber dejado nada para la primavera.





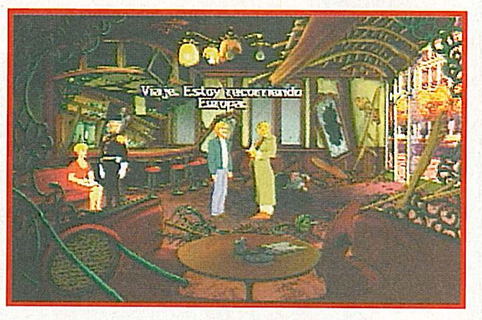


Como podéis ver, Sony apuesta muy duro en el último tramo del año y más aún en los primeros meses del 97. Juegos para todos los gustos, mucha calidad y, sobre todo velocidad, son la nota dominante de la próxima hornada de PlayStation.

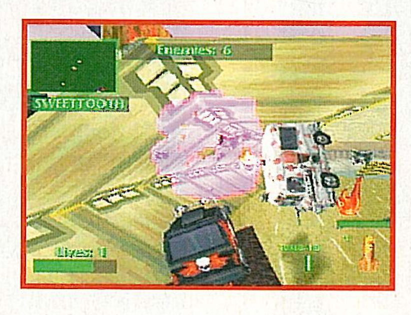










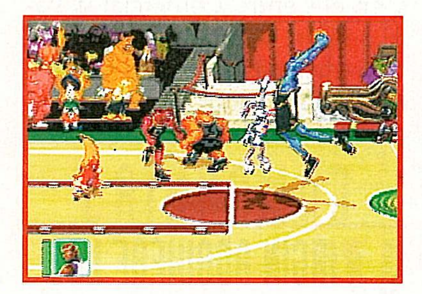


La versión con textos y voces en castellano de BROKEN SWORD es uno de los juegos más completos y divertidos que hemos visto jamás en una consola.





Estos son algunos de los lanzamientos que Acclaim sacará para PlayStation. La acción total y el humor sin complejos se funden en ambos programas.

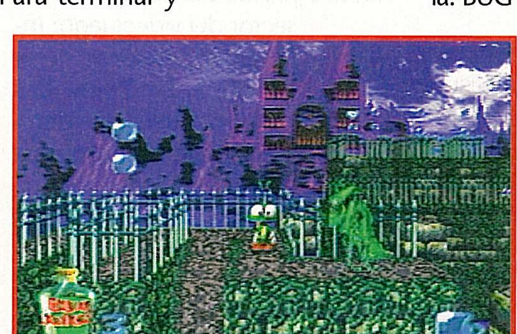


COMPAÑÍA

ACCLAIM TRAERÁ MÁS NOVEDADES PARA SATURN Y PSX

Acclaim se está mostrando como una de las compañías más activas a la hora de sacar títulos al mercado. Además de IRONMAN AND X-O MANOWAR para ***Saturn*** y ***PlayStation***, la compañía norteamericana lanzará en nuestro país SPACE JAM para ***PlayStation***, un desenfadado juego de baloncesto protagonizado por **Michael Jordan** y las estrellas de los dibujos animados de la **Warner Bros**. Para la misma consola, además de este título, saldrán V TENNIS, un simulador tenístico de los mismos programadores del SUPER TENNIS de ***SNES***, y WWF IN YOUR HOUSE, un arcade de lucha protagonizado por los populares personajes de Wrestling americano. Para terminar y cambiando a ***Saturn***, **Acclaim** también sacara para la 32 *bits* de **Sega** esa salvaje versión baloncestística JAM EXTREME que hace poco vimos para ***PSX***.

BUG TOO, la segunda parte de uno de los títulos de plataformas más originales de Saturn, tiene unos recursos gráficos y una estructura mucho más espectacular que la primera entrega.



COMPAÑÍA

SEGA VUELVE A LA CARGA CON NUEVAS SORPRESAS

Sega España acaba de adelantarnos los que serán algunos de sus próximos lanzamientos para ***Saturn***. En esta ocasión no se puede hablar de cantidad porque sólo son dos, pero sí de calidad ya que se tratan de BUG TOO y de MYSTARIA 2, ambos continuaciones de dos grandes éxitos de esta consola. BUG TOO retoma el peculiar estilo gráfico, lleno de humor y desenfado, exhibido en la primera entrega pero con una nueva remesa de sorpresas. En cuanto a MYSTARIA 2, es la secuela de aquel juego de rol que entusiasmó a los grandes aficionados al género en ***Saturn***.

CHEESY

© PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 Ocean Software Limited, all rights reserved.

ocean

Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
Todo el poder en tus manos.

PlayStation

La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid.

NOTICIAS

COMPAÑIAS

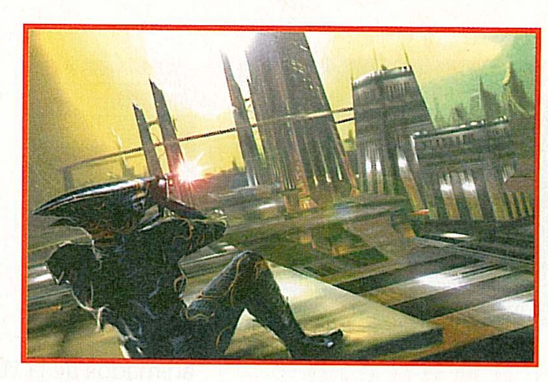
CENTRO MAIL INAUGURA NUEVAS TIENDAS EN ESPAÑA

Centro Mail, la cadena de tiendas especializada en el sector del videojuego para consolas y ordenadores personales, ampliará en breve su número de tiendas en nuestro país. Los nuevos establecimientos (hasta la fecha sumaban 43 repartidos por la geografía española, portuguesa y argentina), serán 6 y estarán situados en **Sabadell**, **Gijón**, **Tenerife**, **Mataró**, **Alcorcón** y en el Centro Comercial la Vaguada en **Madrid**. Desde aquí queremos desear mucha suerte a las nuevas franquícias de esta importantísima cadena.

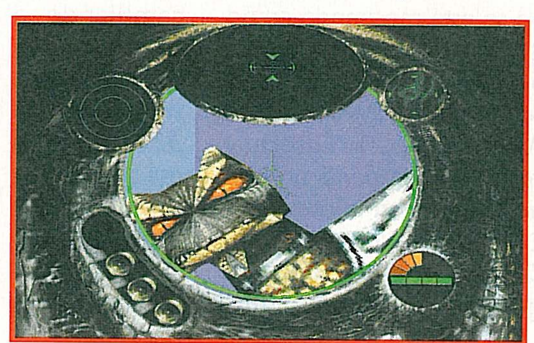
COMPAÑIAS

VIRGIN ADQUIERE LOS DERECHOS DE INTERPLAY

La compañía **Virgin** acaba de sumar, a su ya larga lista de afiliados, los derechos de distribución en nuestro país de tres compañías del sector del videojuego: **Interplay**, **Viacom New Media** y **Sir Tech**. Los primeros títulos que distribuirá **Virgin** de **Interplay** entre este año y el siguiente, son: la aventura CASPER, el juego de puzzle LOST VIKINGS 2, MDK un *shoot´em-up* con el sello de **David Perry**, y, por último, DISRUPTOR, otro *shoot´em-up* del cual os ofrecemos una *preview* en este número. En cuanto a las otras dos compañías, **Virgin** distribuirá todos sus títulos para **PC** que abarcan unos cuantos géneros y son de lo mejor en su categoría.



MDK es un potente shoot´em-up, del tipo DOOM, con el inconfundible sello personal del genio de la programación Dave Perry.



Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

Go To: super.juegos@mad.servicom.es

What's New? | What's Cool? | Handbook | Net Search | Net Directory | Software

Inter newts

Aquí tenéis un pequeño avance gráfico de la nueva estrella del catálogo de *Nintendo 64*.

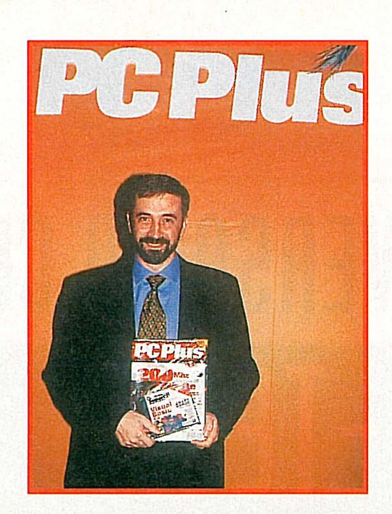
servicom

SUPER MARIO KART 64

El nuevo monstruo lúdico de 96 megas de **Nintendo** verá la luz el próximo 14 de Diciembre en el País del Sol Naciente. Entre sus características más interesantes podemos destacar sus veinte espectaculares circuitos con rutas secretas incluidas, la posibilidad de elegir a Mario, Luigi, Peach, Kinopio, Yoshi, Donkey Kong, Wario y Koopa y la más que conocida opción de cuatro jugadores simultáneos. En **Japón** se incluirá un *control pad* de regalo con el juego sin aumentar el precio, 9800¥.

Podremos elegir entre un total de ocho competidores.

En la foto de la derecha, Don Luis Riera, director de la revista PC PLUS, con uno de los pocos ejemplares que pudieron salvarse de la tremenda avalancha de peticiones de los aficionados del sector. Desde aquí queremos darles nuestra más sincera enhorabuena a nuestros compañeros de PC PLUS.



NOTICIAS ZETA

LA REVISTA PC PLUS AGOTA SU PRIMERA EDICION

En tan sólo cinco días, **PC PLUS**, el nuevo mensual de informática profesional de **Grupo Zeta**, agotó los 125.000 ejemplares de su primera edición, pensada para atender la demanda de los lectores durante todo el mes de Noviembre. Por esta causa, **Ediciones Reunidas, S. A.**, decidió distribuir una segunda tirada de 50.000 para atender las múltiples peticiones de aquellos que no pudieron conseguir el primer ejemplar de dicha revista. Desde aquí queremos darle nuestra más sincera enhorabuena a **PC PLUS** por este extraordinario comienzo de andadura.



Ahora en Saturn y PlayStation





VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla. 46 2º D - 28001 MADRID
Telf. Sop. Téc.: (91) 578 13 67
En Internet: http://www.virgin.es

NOTICIAS ZETA

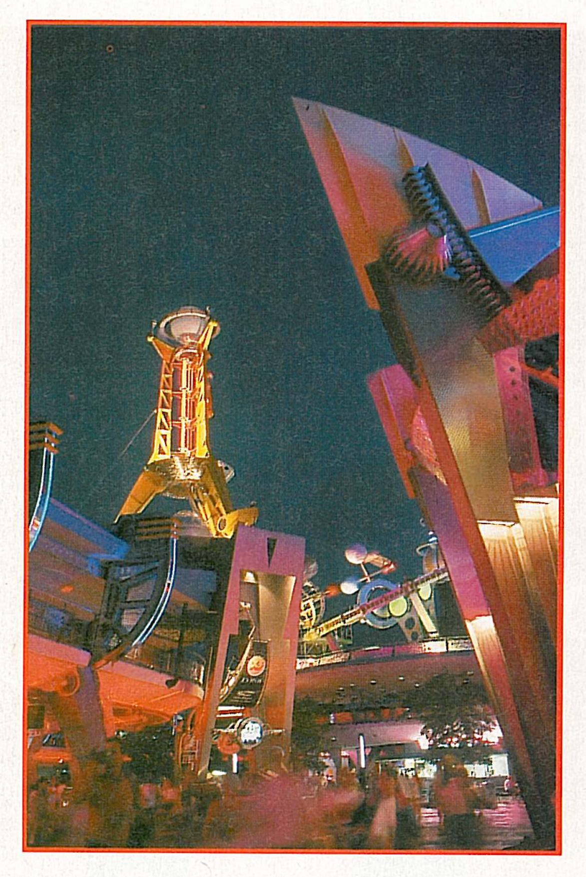
TU SALUD presentó la «Guía práctica sobre el dolor»

La revista **TU SALUD**, de **Grupo Zeta**, ha presentado la «Guía práctica sobre el dolor», que describe, en lenguaje sencillo y comprensible, en qué consiste esta experiencia sensorial y cuáles son las distintas maneras en que se manifiesta. Escrita por el **Dr. Ventura Anciones**, jefe del Servicio de Neurología de la Clínica de la Zarzuela de Madrid, y editada con la colaboración técnica de los laboratorios **Smithkline Beecham**, la guía explica, a través de siete capítulos, las distintas formas de dolor.



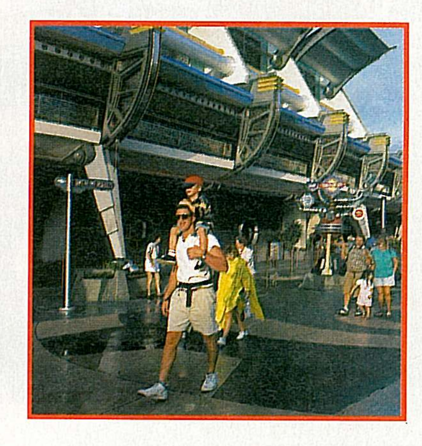
ACTUALIDAD

DISNEY WORLD, 25 ANIVERSARIO CON ATRACCIONES HIGH-TECH

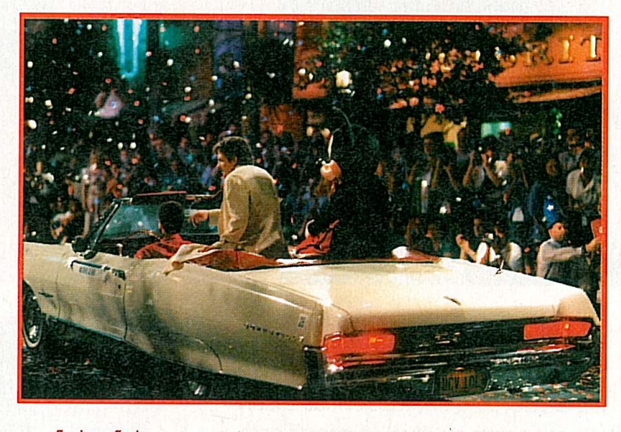








Durante todo un año, hasta diciembre de 1997, **Walt Disney World** de **Orlando** (**Florida**) se encuentra celebrando su 25 Aniversario. El castillo de Cenicienta transformado en inmenso pastel de cumpleaños, las constantes paradas especiales y la nueva zona dedicada a Mickey en Magic Kingdom son sólo la punta del iceberg de las novedades que se han inagurado y que se inagurarán próximamente. Las más frecuentes son la Tower of Terror (un polvoriento ascensor que se desploma desde el piso 13 de un siniestro hotel) y Alien Encounter (¿te imaginas estar en una nave con un alien suelto respirando en tu cogote?). La próxima sensación será el Test track, un circuito de pruebas para prototipos automovilísticos donde el público es propulsado a 100 por hora como un *crash test dummie*. Para clientela más tranquila y vanguardista, procede una dilatada visita a la zona cibernética de Epcott, donde robots, realidad virtual, ordenadores y hasta coches eléctricos se confunden con escenificaciones de las automatizadas casas del futuro. En cuanto a las nuevas áreas turísticas destacan el Downtown Disney (macroshopping, comida, noche en vivo, restaurantes temáticos); el Boardwalk, una ciudad de los 30 ya abierta al público; el Disney Institute, donde se practica el turismo activo; y el Sport Complex, con campos para practicar más de 30 deportes. **Delta Airlines** ofrece distintos paquetes para viajar a **Orlando** con vuelos «libres de humos».



En pleno año de celebraciones por el 25 Aniversario de Disney World, los asistentes a este sensacional parque podrán ver un buen número de nuevas atracciones.



A ti también te cambiará la cara.













La transformación se ha realizado. Y Sonic vuelve tres veces más rápido, más agresivo, más inteligente... Ya nada será igual y los mundos que conocías te parecerán pura prehistoria. Con SONIC 3D FLICKY'S ISLAND te moverás por enormes escenarios tridimensionales y por primera vez en la historia, los personajes son renderizados en tres dimensiones. Te cambiará la cara cuando descubras los nuevos elementos; cañones impulsores, potentes ventiladores, flippers, rebotadores... Ha merecido la pena esperar. Llega SONIC 3D FLICKY'S ISLAND para llevarte a una dimensión, de la que tú también saldrás transformado.

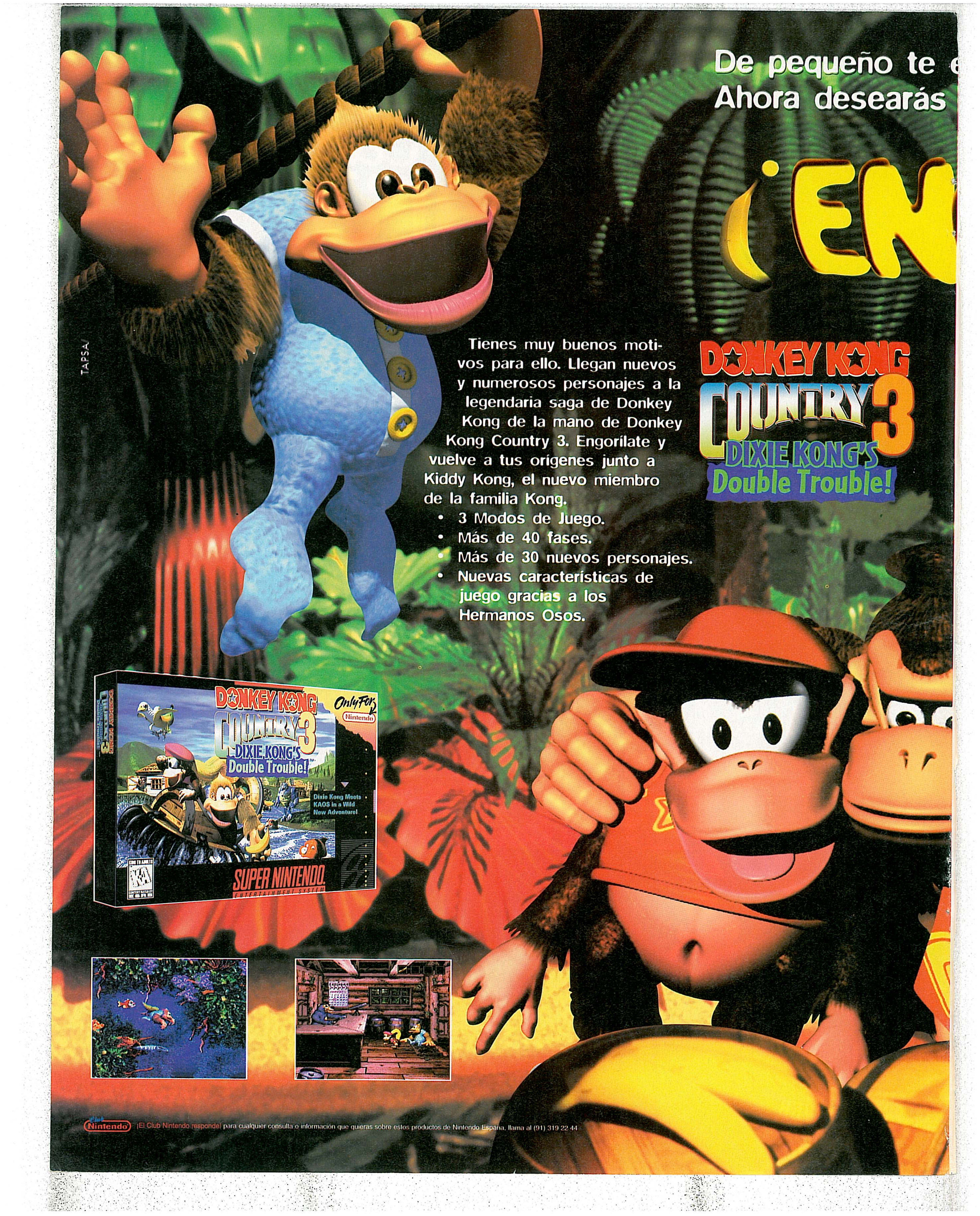


Y gana un CD SONIC MIX 3 con los éxitos dance del momento.



www.sega-europe.com

MEGA DRIVE

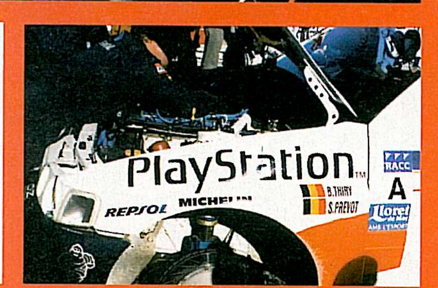

De pequeño te
Ahora desearás
¡EN
TAPSA/
Tienes muy buenos motivos para ello. Llegan nuevos y numerosos personajes a la legendaria saga de Donkey Kong de la mano de Donkey Kong Country 3. Engorílate y vuelve a tus orígenes junto a Kiddy Kong, el nuevo miembro de la familia Kong.
• 3 Modos de Juego.
• Más de 40 fases.
• Más de 30 nuevos personajes.
• Nuevas características de juego gracias a los Hermanos Osos.
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!
DONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!
Only For Nintendo
Dixie Kong Meets KAOS in a Wild New Adventure!
KIDS TO ADULTS
K-A
CONTENT RATED BY ESRB
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44


enseñaron que los humanos descendían de los simios.
volver a tus orígenes.
GORILATE!
Y para tu Gameboy, Donkey Kong Land 2. Sumérgete con Diddy y Dixie en la más alucinante de las consolas portátiles y rescata a tu amigo Donkey Kong. Una conversión perfecta de Donkey Kong Country 2 de Super Nintendo para tu Gameboy.
DONKEY KONG LAND 2
• 45 Fases en 7 mundos (1 secreto).
• 52 Pantallas ocultas.
• 6 Enemigos finales.
• 3 Modos de juego.
• Horas de diversión: Ilimitadas.
Nintendo
GAMEBOY
DONKEY KONG LAND 2
Nintendo
Engorílate y vuelve a tus orígenes con la Saga Kong.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid



El 6 y 7 de Noviembre Sony España tuvo la gentileza de invitarnos a la celebración del Rally de Cataluña fruto del acuerdo de Ford Motor Sport y Sony Computer Entertainment para la esponsorización del equipo Ford-Repsol. Gracias a PlayStation, también tuvimos el placer de disfrutar del más que peculiar desafío entre Carlos Sainz y Alex Crivillé.





El gran desafío de PlayStation







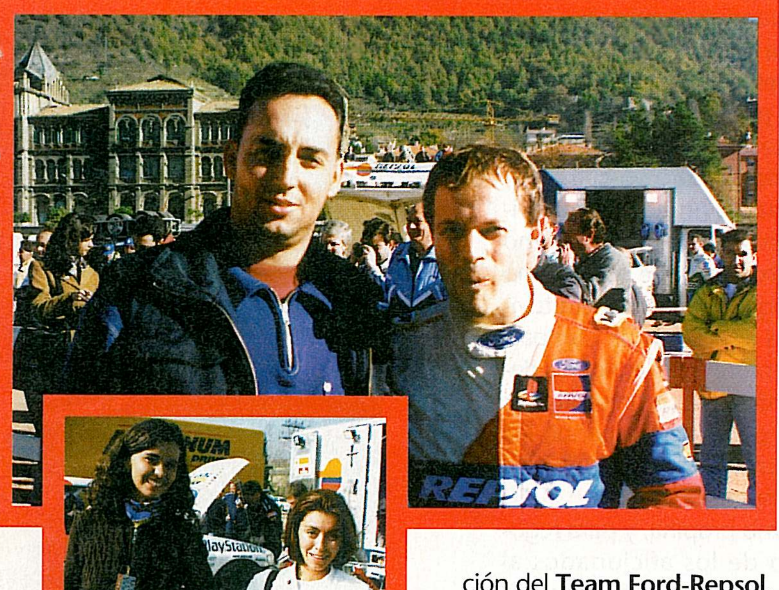


El mundo de la velocidad es probablemente uno de los que más seguidores tiene dentro de los usuarios de videojuegos, contándose por decenas los más variados simuladores que han llegado a las diferentes plataformas de entretenimiento. **Sony Computer Entertainment** consciente de este hecho, firmó un acuerdo de esponsoriza-



SONY-FORD REPSOL





En la imagen superior Marcos García y el piloto Thiry, y sobre estas líneas Alicia Sanz y Sofía Amar, del departamento de marketing de S.C.E. España.

ción del **Team Ford-Repsol,** por el cual todos sus coches y pilotos lucen el logo de ***PlayStation***. **Carlos Sainz** y **Luis Moya** como grandes estrellas, y **Bruno Thiry** y **Stephane Prevot** como segundo coche, son las dos parejas de pilotos de esta escudería que, junto con los demás componentes del **Team** (mecánicos, manager y demás miembros incluidos) y el departamento de marketing al completo de **S. C. E. de España** nos acogieron y nos introdujeron en el frenético ambiente que rodea una prueba del **Campeonato del Mundo de Rallies** (viaje en helicóptero incluido). De esta manera pudimos vivir desde dentro todo el ambiente que rodea a estas pruebas, rodeados de verdaderos prodigios de cuatro ruedas que albergaban en sus entrañas los más vanguardistas avances tecnológicos encaminados a conseguir los mejores resultados dinámicos. Nervios, excitación, prisas... Entre tramo y tramo tuvimos la opor-



Arriba James Armstrong y MªJesús López y sobre estas líneas, de izquierda a derecha, Carlos Ulloa (GAME 40), Juan Trujillo (PS Oficial Magazine), Marcos García, José C. García (Jefe de Ventas), Juan C. García (Nintendo Acción), Alicia Sanz, David (Centro Mail), Sofía Amar y Carlos Ruiz (ventas).

PLAYER SELECT
AKIRA VS LAU

Muy pronto nos veremos las caras.

Por Fin Virtua Fighter 2 en tu Mega Drive.

La violencia de Akira. El fanatismo de Pai. La rabia de Lau... y otros bonitos estados de ánimo de esta panda de salvajes, van a estallar en tu Mega Drive. Menuda suerte tienes. Porque si deseabas verte cara a cara con estos legendarios luchadores, sólo tienes que elegir día y hora. Pero cuidadito con ellos, porque es más que probable que lo primero que pierdas sea la esperanza. Quedas avisado. No siempre es bueno conocer caras nuevas.

MEGA DRIVE

MAS INFORMACION EN www.sega-europe.com

SEGA the GAME is NEVER Over.







Aunque para muchos el mayor atractivo está en los dos extremos de esta foto, las verdaderas estrellas son Carlos Sainz y Alex Crivillé, que demostraron su talento innato en el mundo de la velocidad con imágenes tan espectaculares como estas dos «peazo» de chicas.



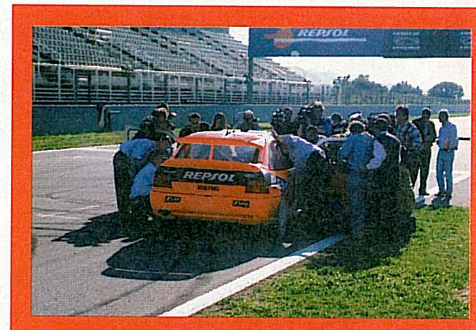


El potente Ford Escort de Carlos Sainz y la vertiginosa Honda NSR de 500 cc de Alex Crivillé. Junto a estas líneas, Conchita Martínez posa con los invitados de Sony. Más a la derecha podemos ver a Marcos García con Pizzi y Sergi del F. C. Barcelona.



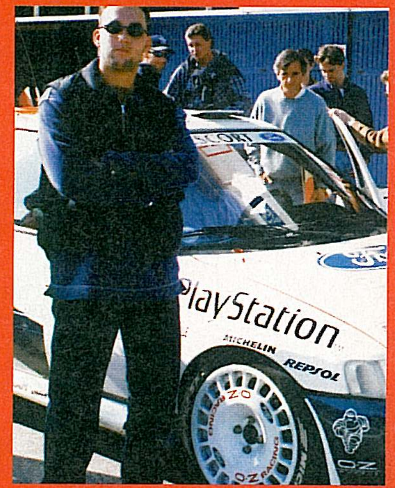
tunidad de comprobar *in situ* la actividad frenética que se respira en cada una de estas pruebas. Por desgracia para el público asistente, **Carlos Sainz** tuvo que abandonar la prueba en los primeros tramos, pero, como no hay mal que por bien no venga, de esta manera tuvimos la ocasión de compartir con una de las figuras deportivas más representativas del panorama español, los momentos estelares de esta competición.

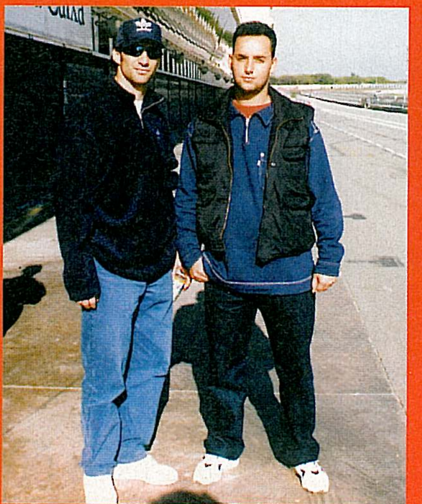
Como propina, y para regocijo de los aficionados al mundo del motociclismo, también fuimos invitados a asistir a un curioso desafío que enfrentaba al subcampeón del **Campeonato del Mundo de Motociclismo** en la cilindrada de 500cc, **Alex Criville**, con el propio **Carlos Sainz**, pero eso sí, intercambiándose cada uno de ellos sus monturas. Un duelo que se resolvió con un claro empate a puntos, ya que ambos demostraron que estan dotados de un talento especial, con unas imágenes que difícilmente los buenos aficionados podrán olvidar (caballitos de **Carlos** y contravolantes de **Alex** incluidos). En resumen, un magno evento que nos permitió hacer realidad las fantasías que vivimos día a día en ese mundo de ensueño que son los videojuegos.

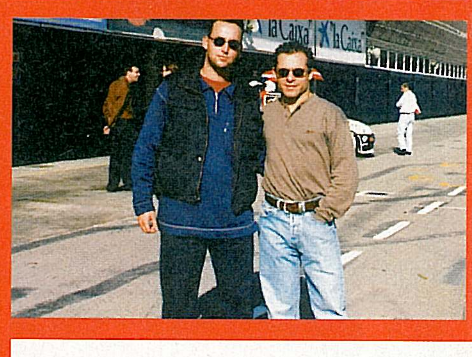








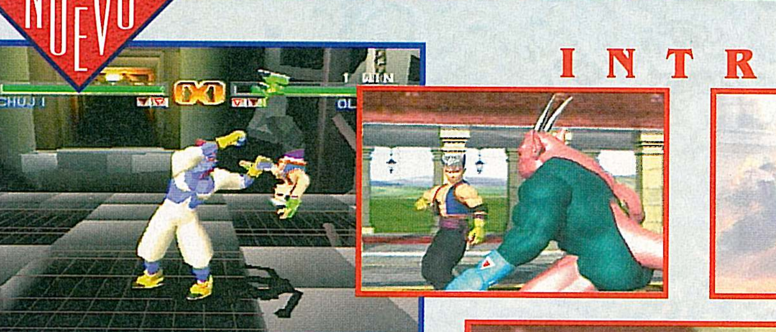


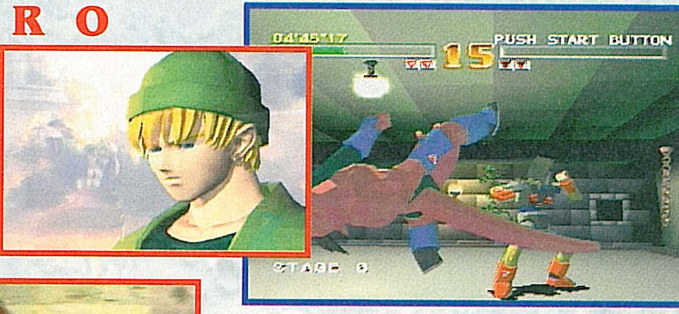



El arte del punto de Cruz.
NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCEN A LA MISERIA DEL KUNG FU.
Hong Kong. Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.
Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos. Utilizan nuevas técnicas de lucha y siempre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.
¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu.?
Maestro de Kung-Fu. Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".
TEKKEN 2
SONY
PlayStation
namco
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TN & © 1994. 1995. 1996 Namco Ltd. All rights reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SUPER NUEVO

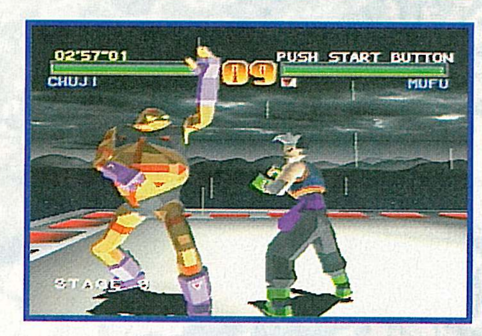
INTRO











INTRO

Responsable de algunos de los *RPG* más míticos de la historia, **Square** inicia su desembarco en tierras europeas de la mano de **Sony Computer Entertainment** y el juego que le ha servido de presentación en el mercado japonés: **TOBAL No.1**. Con diseños de **Akira Toriyama**, el popular creador de DRAGON BALL y DR. SLUMP, y el trabajo de algunos de los genios de la programación que dieron vida a los míticos TEKKEN y VIRTUA FIGHTER, la primera creación de **Square** para los 32 *bits* es un superadictivo arcade de lucha en 3D que sorprende al jugador no sólo por su impresionante aspecto técnico (animaciones de 60 *frames* por segundo y gráficos en alta resolución) sólo comparable al trabajo desarrollado por **Naughty Dog** en CRASH BANDICOOT, sino por el ingente número de llaves y movimientos especiales de que disponen los 8 luchadores que protagonizan el juego y sus tres jefes finales. Aún después de tres meses todavía seguimos encontrando en el juego llaves inéditas, que varían no sólo por la combinación de los botones, sino también por la colocación de nuestro luchador con respecto al contrario. La otra gran sorpresa con la que nos hemos encontrado desde que comentáramos este juego tres meses atrás en las páginas de **JAPANMANIA** es la aparición de otro jefe final, ni más ni menos que el mismísimo **Akira Toriyama**,



Por supuesto, existe una opción de entrenamiento para practicar las llaves.

TOBAL Nº 1

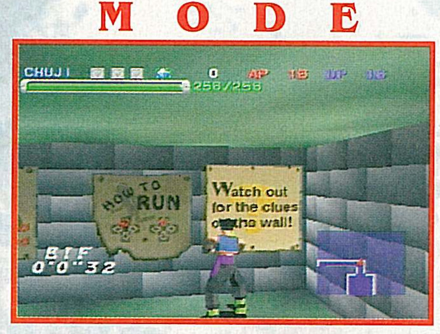
PlayStation

QUEST MODE

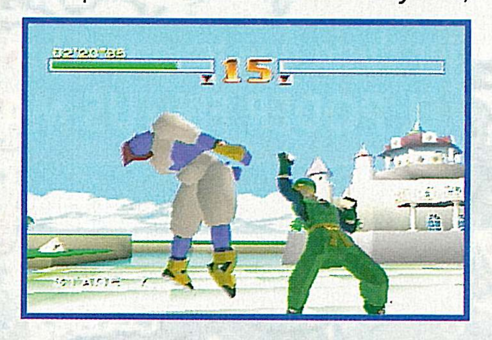








La llave para acceder a todos los jefes finales del juego. Quest Mode es un innovador modo de juego que combina géneros tan dispares como la lucha y la aventura. Recorre con tu luchador favorito un laberinto lleno de trampas, enemigos y mil secretos (incluido el mismo Toriyama).



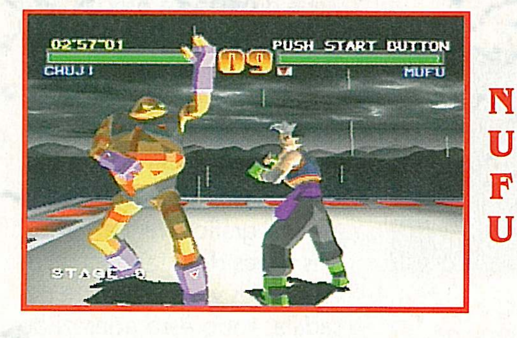




NORK



VICTORIA



NUFU

caracterizado (como hace habitualmente) de robot. **TOBAL No.1** llegará hasta nosotros con las habituales franjas PAL y algo menos de velocidad en los combates que el original japonés, pero eso sí, en perfecto inglés, con lo que al fín podremos descifrar la totalidad de los mensajes de la paredes del *Quest Mode*. El lanzamiento de **TOBAL No.1** va a permitir que los usuarios españoles disfruten de los uno de los mejores juegos de lucha hasta el momento para *PSX*, y también disponer de la antesala a la llegada del juego más esperado de la década: FINAL FANTASY VII.

NEMESIS

SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

TRAMPAS MORTALES,
BESTIAS ASESINAS,
LUGARES MALDITOS...
AHORA LOS JUEGOS
CON MUÑECAS SON ASI.

TOMB
RAIDER

CORE
www.sega-europe.com
SEGA the GAME is NEVER Over.



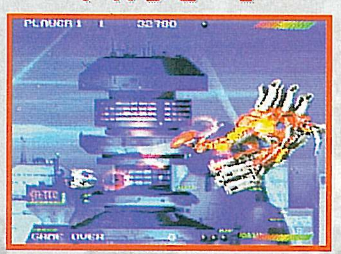
En este juego podremos disfrutar de fases con perspectiva horizontal y vertical.







FASE 1



La novia de Doc «la Larva Asesina» te espera en la primera fase.

FASE 2

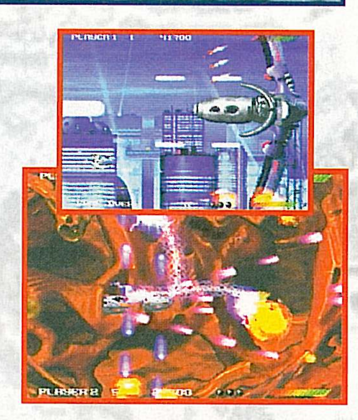


Egipto es el lugar ideal para terminar con los «continues» y tu paciencia.

FASE 3



El tamaño de los zopencos finales es más que considerable.



X2





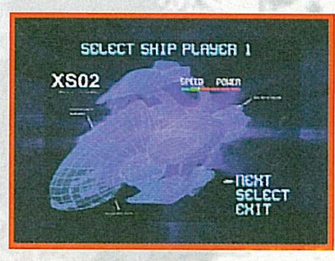




Los que posean ese fantástico ordenador llamado *Amiga* quizá recordarán un fabuloso matamarcianos llamado PROJECT X que causó sensación por sus espectaculares gráficos y elevada dificultad. Ahora, los británicos **Team 17** realizan su primer juego exclusivo para consola, y para ello han decidido continuar la saga de PROJECT X con **X2**. Con unos gráficos que rozan la perfección, y más enemigos y balas en pantalla de los que tu cerebro pueda calcular, **X2** viene dispuesto a proclamarse el rey absoluto de los *shoot´em-up* de 32 *bits*, y razones no le faltan para ello. Entre sus pricipales características encontraremos un modo para dos jugadores simultáneos, gráficos renderizados, tres naves distintas, increíbles escenarios y enemigos de pesadilla, todo esto aderezado por dificultad marca de la casa que reservará el final del juego tan sólo para los jugadores más expertos y habilidosos del lugar.

THE PUNISHER

SELECCION DE NAVE



Hay varias naves diferentes a nuestra disposición, cada una de ellas tiene distintas características, y deberemos escogerlas dependiendo de nuestras necesidades.



FASE 4

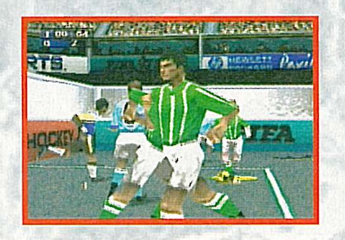


¡No se donde demonios voy a encontrar un hueco por donde pasar con la nave!

FASE 5

Las explosiones de X2 son más espectaculares que ver a De Lúcar en tanga.













La jugabilidad es la gran incógnita de un programa gráficamente impecable y muy cuidado.



La campaña de publicidad de **Electronic Arts** en torno a **FIFA´97** hace que la llegada de este programa sea uno de los acontecimientos más esperados de los últimos meses. Las versiones de ***Mega Drive*** y ***Super Nintendo*** dejaban entrever que la gran novedad es la incorporación de la modalidad americana de fútbol sala. Sin embargo, en los compactos de ***PlayStation*** y ***Saturn*** esta disciplina es sólo una anécdota al lado de la impresionante calidad gráfica lograda. La representación de los jugadores supera con creces a la versión de 1996 consiguiendo, además, mejorar la animación. Para ello no se han escatimado esfuerzos, utilizando las más avanzadas técnicas en este campo. Como es tradicional en la saga se incorpora una gran variedad de ligas y de cámaras, junto la utilización de equipos y jugadores reales. Los comentarios personalizados y la *intro*, con imágenes reales, completan un simulador en el que sólo queda como incógnita la jugabilidad final. Si se supera esta asignatura pendiente, estaremos ante uno de los líderes de este competitivo género.

CHIP & CE



FIFA ´97



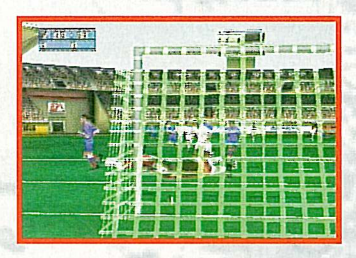


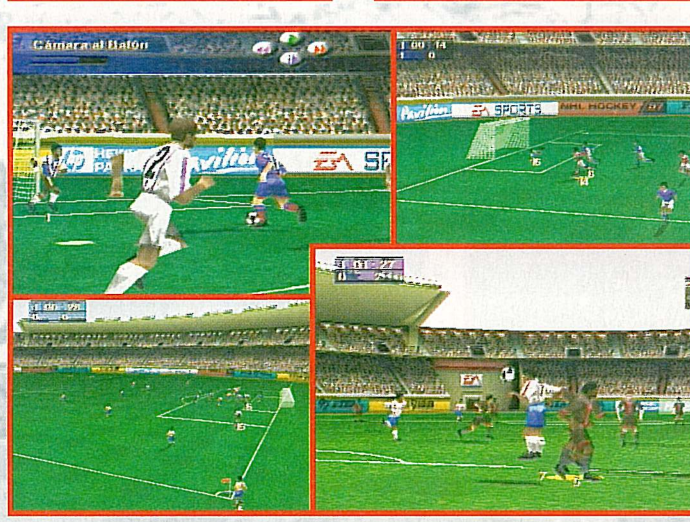
JUGADORES



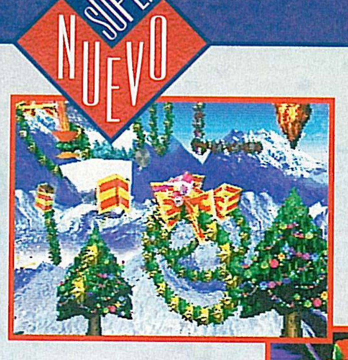



















El ambiente navideño se ha cuidado hasta el último detalle, abetos adornados y guirnaldas multicolor.



A pesar de tener sólo un nivel, el número de sorpresas es muy elevado.



En este juego disfrutaremos de una versión remezclada del eterno Jingle Bells.





XMAS NIGHTS



REGALOS DE NAVIDAD

Los usuarios de ***Saturn*** que se compren determinados juegos durante estas Navidades (dependerá de cada tienda), tendrán un agradable sorpresa, puesto que el **Sonic Team** ha decidido premiarlos con **CHRISTMAS NIGHTS**, una edicion navideña de NIGHTS que contiene muchas sorpresas. En primer lugar, y si os fijáis bien, veréis que tanto los personajes como los decorados son completamente festivos, y podremos deleitarnos de una version disco del inmortal Jingle Bells. Cada vez que os acabéis los dos niveles tendréis un regalo, como manejar a otros personajes de la casa que con un poco de paciencia descubriréis. Un gran detalle de **Sega** que premia la fidelidad de los usuarios de su buque insignia.

THE PUNISHER









Los poseedores de Saturn disfrutarán estas navidades de un regalo creado en exclusiva para ellos nada más y nada menos que por Yuji Naka.




CARRERA PERFECTA

PRÓXIMO

LANZAMIENTO

DESTRUCTION DERBY 2

F1 HA CONSEGUIDO ROZAR LA PERFECCION
HOBBY CONSOLAS

YA A LA VENTA

FORMULA 1

DEMOSTRAR QUE HASTA LO MÀS PERFECTO SE PUEDE MEJORAR
SUPERJUEGOS

YA A LA VENTA

TODO EL PODER EN TUS MANOS

wipEout 2097

Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.



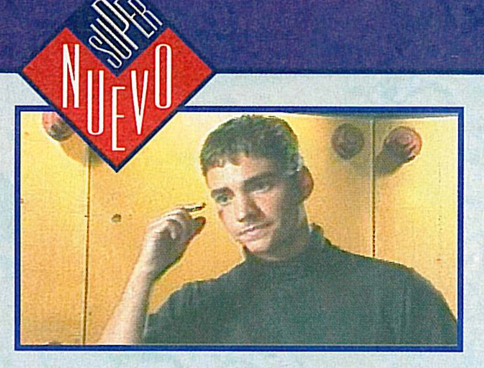




La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada 3. 28027 Madrid.

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©1996 ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Wipeout, Formula 1, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited. DISTRIBUTION SEPL SPAIN.

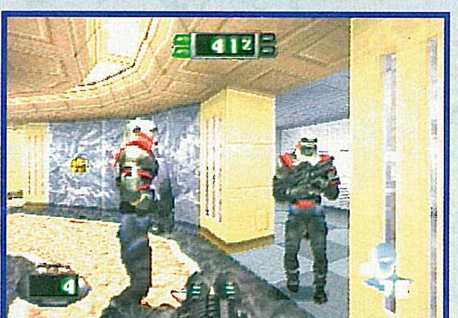
SUPER NUEVO





La enorme variedad de enemigos es uno de los aspectos más logrados del juego.

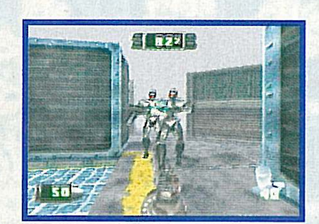












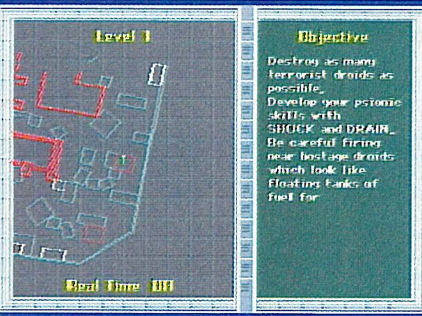


DISRUPTOR





MAPA



La inclusión de textos informativos sobre las misiones en el típico mapa de este género es todo un adelanto.





MENU



Aunque no cuenta con muchas opciones, en este menú podremos configurar todo a nuestro gusto.

DISRUPTOR para *PlayStation*, de la compañía británica **Interplay**, puede ser la nueva sensación de los habituales de ese género abanderado por el mítico DOOM. Lejos de ser otro producto más nacido bajo su alargada sombra, **DISRUPTOR** es un juego con luz propia en el que la calidad técnica y la brillantez de sus gráficos nos trasportarán a un alucinante y futurista universo de donde muy pocos podrán escapar. Los movimientos de pantalla son los mejores y más suaves que hemos visto en *PlayStation*; los escenarios luminosos, brillantes y absolutamente alucinantes en su diseño. Los enemigos, aparte de un verdadero incordio, son muy variados y con un armamento tan diverso como dañino. Jugable aunque nada sencillo, este alucinante juego promete ser uno de los principales candidatos al trono del género en *PlayStation*. Por suerte para vosotros, cuando leáis estas líneas es más que posible que **DISRUPTOR** esté ya en todas las tiendas de nuestro país. En nuestro próximo número tendréis una revisión a fondo de este nuevo lanzamiento que transpira calidad por todos sus poros.

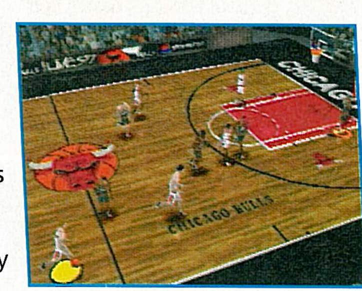
DE LUCAR



Su brillante diseño gráfico está acompañado por el mejor movimiento de pantalla visto en PlayStation.



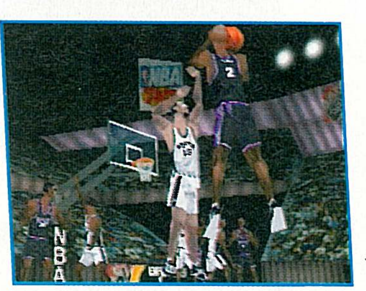
¡Vive toda la pasión del baloncesto!



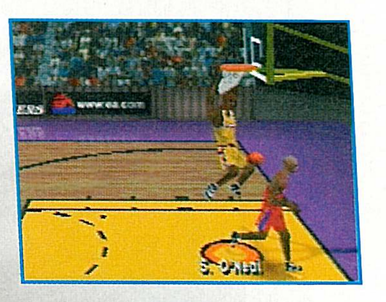
NBA Live refleja el estilo de la NBA. Animaciones y gráficos completamente renovados se combinan con una impresionante jugabilidad para disfrutar con la NBA más espectacular hasta la fecha. Las estrellas de la NBA se mueven de forma tan fluida y realista que junto a los nuevos ángulos de cámara y los comentarios de juego, te verás situado en el mismo centro de la acción. Esta NBA es todo un espectáculo.

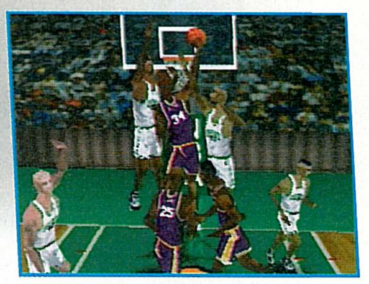


- Animaciones 3-D poligonales tomadas de jugadores reales de la NBA.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Los 29 equipos oficiales de la liga NBA.
- Más de 300 estrellas de la NBA - incluyendo los Rookies.
- Equipos All Star y personalizables.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Construye tus propios jugadores (en 16 bits).



WINDOWS 95 • PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™



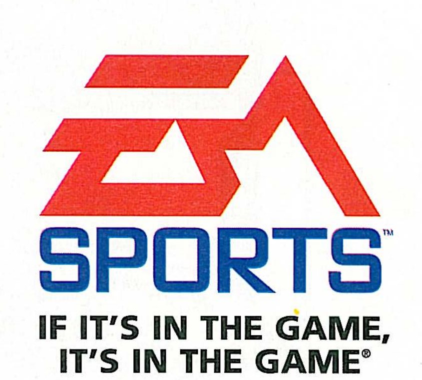




EA SPORTS, el logo de EA SPORTS, y MotionBlending son marcas de Electronic Arts • Electronic Arts e "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" son marcas registradas de Electronic Arts. • Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países • SEGA, SEGA Mega Drive y SEGA Saturn son marcas de Sega Enterprises Ltd. • "PlayStation" y son marcas de Sony Entertainment Inc.

Otros EA SPORTS™ disponibles:

FIFA 97
MADDEN 97
PGA TOUR 97
NHL 97

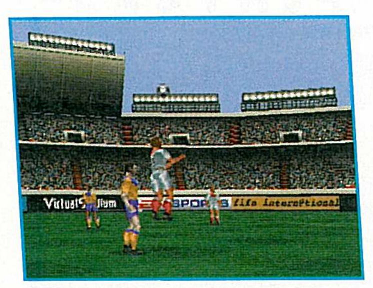


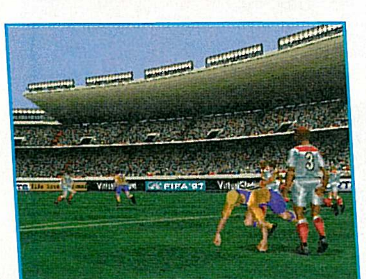
Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**
Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541- 381 5562



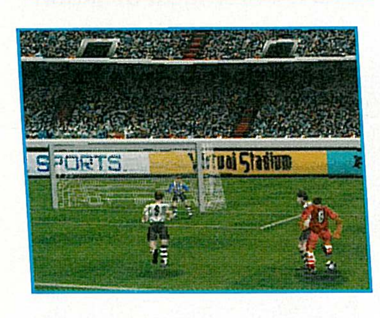
¡Vive toda la pasión del fútbol!











Llega FIFA 97. Un juego sorprendente y completamente nuevo desarrollado usando toda la potencia de los 32 bits. La captura digital de las habilidades con el balón de David Ginola ofrece un realismo total en los movimientos, mientras que la tecnología MotionBlending™ ha modelado jugadores de increíble suavidad y definición.

Además, el innovador modo "alta velocidad" permite una jugabilidad tipo arcade muy rápida que se añade a la sofisticada simulación por la que FIFA es legendario.

- Opciones de juego en pista cubierta o estadio a cielo abierto.
- NUEVA y mejorada jugabilidad.
- Animaciones 3D poligonales en tiempo real, capturadas de David Ginola.

¡Ni siquiera el fútbol real te ofrece tanto!

- Más de 4.000 jugadores con nombres reales.
- 12 ligas internacionales.
- 70 selecciones nacionales.
- Opción Dream Team: crea tus propios equipos.
- Configura tus propios jugadores (en 16 bits).

WINDOWS 95
PC CD
Mega Drive™
Super NES™
PlayStation™
Sega Saturn™

TRADUCIDO AL CASTELLANO



IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

Otros EA SPORTS™ disponibles:







NHL97

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

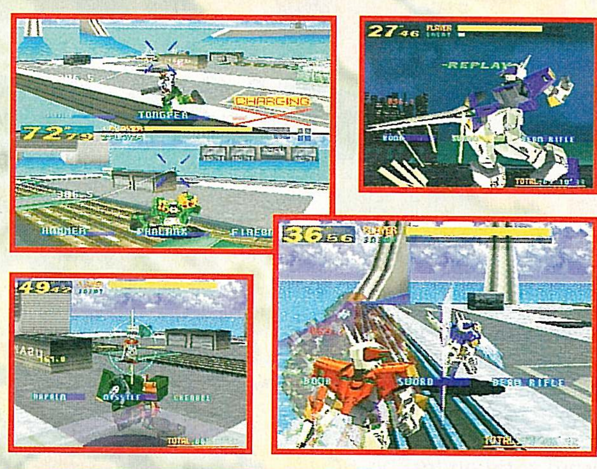
Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San José 525 (1076) BS. AS. Argentina. Tel.: 541-381 0256. Fax.: 541- 381 5562

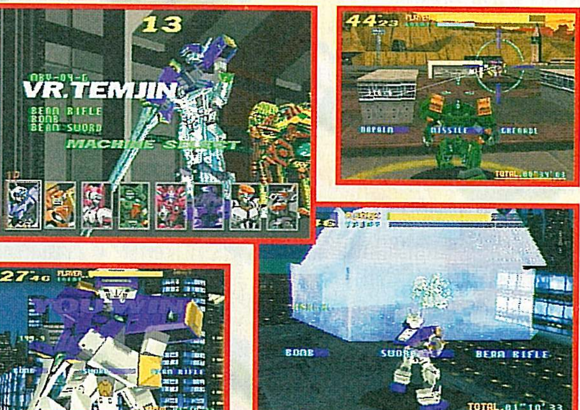
EA SPORTS, el logo de EA SPORTS, y MotionBlending son marcas de Electronic Arts • Electronic Arts e "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" son marcas registradas de Electronic Arts. • Windows es tanto una marca como una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. • SEGA, SEGA Mega Drive y SEGA Saturn son marcas de Sega Enterprises Ltd. • "PlayStation" y son marcas de Sony Entertainment Inc.



Aunando la vieja temática del duelo de tanques (con dos adversarios luchando cara a cara en una área de combate delimitada) con el universo de los «robozes3», **AM3** logró a principios de año un éxito sonado en los salones recreativos de todo **Japón** con **VIRTUAL ON**, gracias en parte al excelente trabajo de **Hajime Katoki**, uno de los diseñadores de la saga GUNDAM. Los ocho impresionantes *cyborgs* creados por **Katoki** (que hacen que Mazinger Z parezca una vieja vaporeta) dan ahora el salto a ***Saturn*** en una conversión rubricada por **AM3**, que **Sega** pretende convertir en uno de los *cracks* de estas navidades. Calidad no le falta para ello, y mucho menos jugabilidad. Con un impresionante arsenal de movimientos y acciones a su disposición, el jugador dispone de varias técnicas de ataque dependiendo del *cyborg* elegido. Mientras unos son más veloces (pero consiguientemente más frágiles), otros tienen su punto fuerte en el ataque a distancia (por medio de láser), y algunos como el robot *MBV-04-6 Temjin* basan su fuerza en el ataque frontal, espada en ristre. Todo un lujo para los fans de la saga GUNDAM y en particular para los que crecimos con Mazinger Z, Goldorak y compañía. **VIRTUAL ON** permite introducirnos en el interior de cada una de estas ocho bestias mecánicas para combatir contra un amigo (con dos tipos de *split screen* para elegir), o contra la computadora a lo largo de un intenso torneo. Ojala **Sega** cambie de idea y se decida a lanzar fuera de **Japón** el mando especial diseñado por **AM3**. Sería la culminación a una de las conversiones más fieles de ***Saturn.***

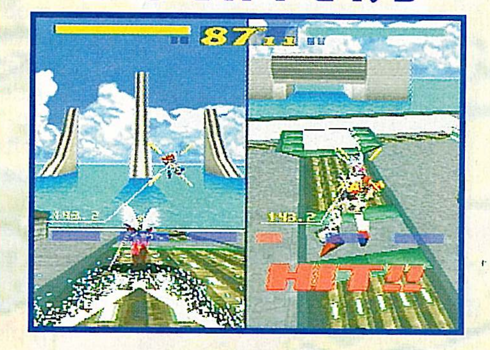
NEMESIS







2 PLAYERS

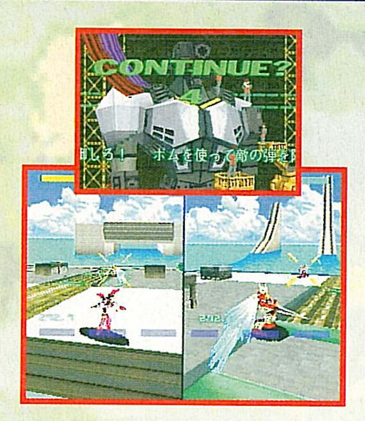


VIRTUAL ON

SEGA SATURN



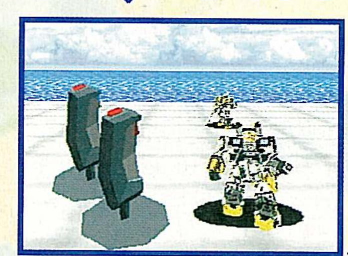






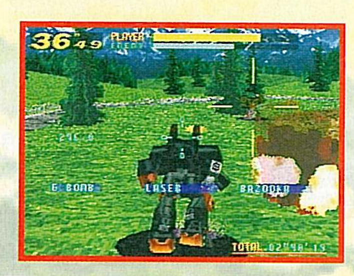
ADIOS MANDO, ADIOS



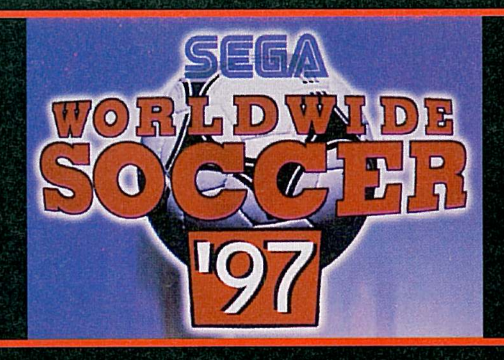


Para desgracia de los fans de la recreativa, parece que el mando analógico que acompañará al juego en su lanzamiento japonés no llegará finalmente a Europa.











HASTA AHORA LOS JUEGOS DE FUTBOL EXIGIAN TU ATENCION.

EL SIMULADOR DE FUTBOL MAS REAL Y COMPLETO JAMAS DESARROLLADO PARA UNA VIDEOCONSOLA

48 SELECCIONES DE TODO EL MUNDO CON SUS UNIFORMES OFICIALES

TU EQUIPO CON LOS NOMBRES DE TUS JUGADORES FAVORITOS

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR

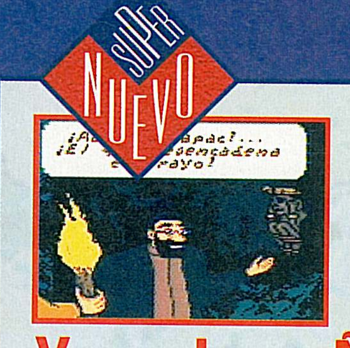
HASTA 4 JUGADORES SIMULTANEOS PUEDEN JUGAR EL MISMO PARTIDO

NO HAY JUGADAS PREDETERMINADAS, EL PARTIDO LO JUEGAS TU

AHORA, POR FIN HAY UNO QUE EXIGE TU SUDOR.

Tensa los músculos. Revisa el cordón de las botas. Eres titular y debutas en el mejor estadio de primera división. Es de noche y llueve. El campo tiene charcos y los focos del estadio proyectan tu sombra cuádruple sobre el terreno de juego. Suena el silbato. Santíguate. Hoy es tu día.

www.sega-europe.com









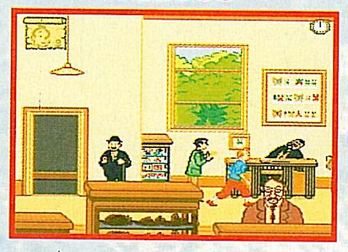
V I Ñ E T A S



EL TEMPLO DEL SOL

Tras unos escasos meses de descanso, **Infogrames** ha decidido hacernos de nuevo «la puñeta» y lanzar al mercado la segunda parte de su inolvidable TINTIN. «La puñeta» por tener que enfrentarnos de nuevo a una pesadilla de juego que promete ser igual de difícil que su predecesor. Eso sí, debemos ser justos y reconocer (como ya lo hicimos en su día) que TINTIN EN EL TIBET era un gran juego, lo mismo que esta segunda parte, cuyas primeras impresiones son ciertamente excelentes. Mantendrá el mismo desarrollo lineal, contará con unos gráficos muy semejantes (que parecen haber mejorado en colorido) y existirá, cómo no, una fase de río, aunque en esta ocasión iremos a bordo de una canoa.

Museo

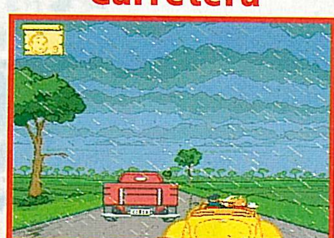


De Lúcar objetando en el museo de Ciencias Naturales.

Jardín



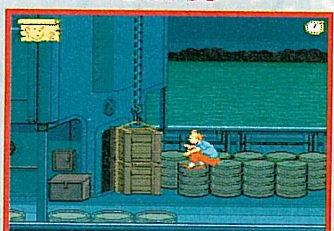
Carretera



Como podemos comprobar, la originalidad no es el punto fuerte de los programadores de la compañía francesa, empeñados en explotar hasta el infinito los derechos adquiridos con distintos personajes del cómic fracés y belga.
Está claro que **EL TEMPLO DEL SOL** es el título ideal para aquellos que disfrutaron de lo lindo con la primera parte de la saga. Ellos, por lo visto en esta *beta*, disfrutarán con fases como la del vagón o la carretera (lo único que se saldrá un poco del desarrollo clásico). El resto, a la espera de nuevos lanzamientos (cada vez más escasos para ***Super Nintendo***), tendrán que probar fortuna.

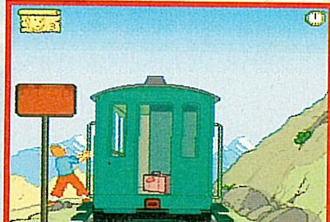
J. C. MAYERICK

Barco



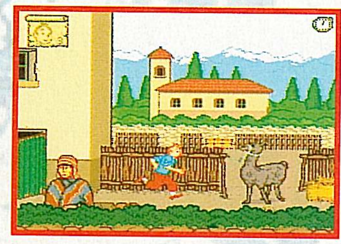
«The Puñeteer» disertando sobre su Amiga 300.

Vagón



Como el famoso film TIRA A THE PUNISHER DEL TREN.

Pueblo



The Punisher al encuentro de su amada «Llama 300».

Cóndor



La novia sureña de «altos vuelos» de The Punisher.

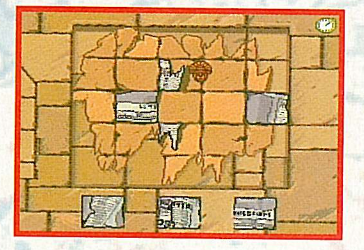
Jungla



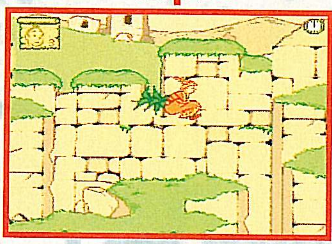
¡¡El río!!



Puzzle



Eclipse



CRYSTAL DYNAMICS

Qué ocurre cuando se unen un bufón bocazas y pirómano y una acróbata anfetamínica convertida en aprendiz de mago?

BINGO! La respuesta correcta es:

PANDEMONIUM!

Cuando Nikkie, de la famosa familia de acróbatas Los Fleugel Voladores, decidió que estaba harta de actuar con la Vaca más Pequeña del Mundo y era hora de convertirse en la aprendiz del mago El Mundialmente Unico, aprovechando un curso subvencionado (WITS, Wizards in Training Seminar). Desgraciadamente, el mago desapareció de la aldea olvidando su libro de conjuros, que, como todo el mundo sabe, solo puede ser utilizado por personal cualificado. En vez de cualificarse, Nikkie decide aliarse con el estúpido de Fargus y su marioneta esquizofrénica Sid, atraídos al seminario por la oferta de un gorro de mago gratis para cada participante. Está claro, bajo los consejos de Fargus, Nikkie solo pudo recitar un conjuro y pasar más de veinte niveles intentando arreglarlo...

Veinte niveles de una belleza sobrecogedora, a través de los que deslizarse, saltar, correr y disparar a más de 30 fps. Tendrás que arrojarte desde un sexto piso, para caer sobre una tela de araña que te permita volver a tu nivel, atravesar cataratas, saltar sobre el fuego...









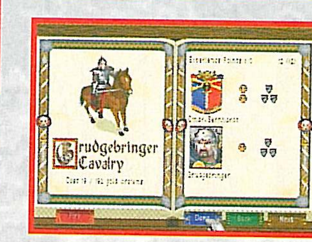






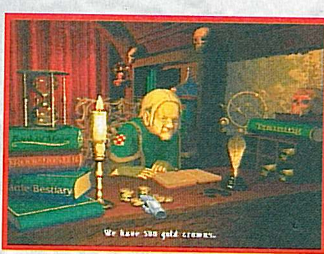








En los distintos libros encontraremos información sobre tropas y magias, así como un BESTIARIO en el que conocer a todos nuestros enemigos.









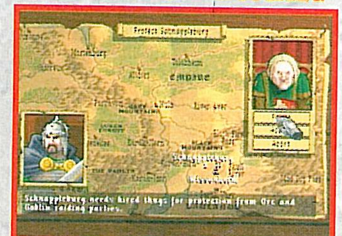
Los buenos de **SSI**, casi pioneros en esto de los juegos de guerra, se han tomado muy a pecho el famoso dicho de «renovarse o morir». Por todos es conocida la eterna sobriedad que siempre ha caracterizado a sus producciones (desde los ya lejanos tiempos de los ordenadores de 8 *bits*), lo que no les ha impedido echar el resto en esta particular versión para ***PlayStation*** de su clásico **WARHAMMER.** Manteniendo el sistema de juego que hoy impera en este tipo de simuladores bélicos (WARCRAFT, COMMAND & CONQUER, etc.), **SSI** ha tratado de crear un juego dinámico y divertido que dista mucho de sus clásicos juegos de estrategia. Por eso **WARHAMMER** será una buena opción para todos aquellos que jamás se han atrevido con este género, aunque antes habrá que esperar a que **SSI** mantenga las expectativas que la versión *beta* que poseemos parece mostrar. Eso sí, lo que no le faltará a este juego serán imágenes escalofriantes y mucha, mucha sangre.

J. C. MAYERICK

WARHAMMER



MISSION BRIEF



MAPA







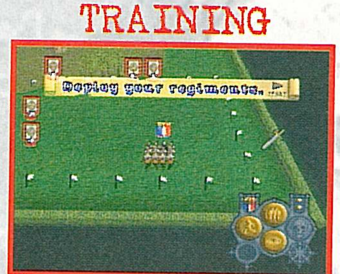


BESTIARIO





TRAINING



















BEDLAM™

La versión de PlayStation es distribuida por Sony Computer Entertainment, una división de Sony Electronic Publishing Spain S.A. C/ Hernández de Tejada 3. 28027 Madrid.



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.

TODO EL PODER EN TUS MANOS.



MIRAGE™, BEDLAM™ IS LICENSED FROM MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) L/TD © 1996 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) L/TD © MIRAGE™ AND BEDLAM™ ARE TRADEMARKS OF MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) L/TD. AND ARE USED WITH PERMISSION. ALL RIGHTS RESERVED. GT™ AND THE CT LOGO™ ARE TRADEMARKS OF GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. " " AND "PLAYSTATION" ARE TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTRETAINMENT INC.





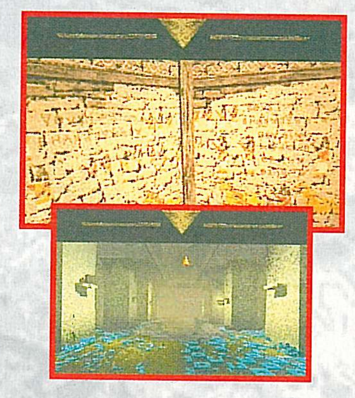
El interior de esta inhóspita pirámide será la perdición de todo humano que la desafíe.

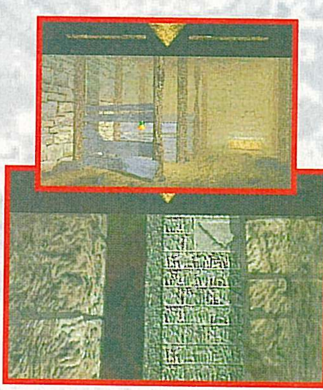
Esta fuente es la puerta que cruzaremos para llegar a algunas cámaras.

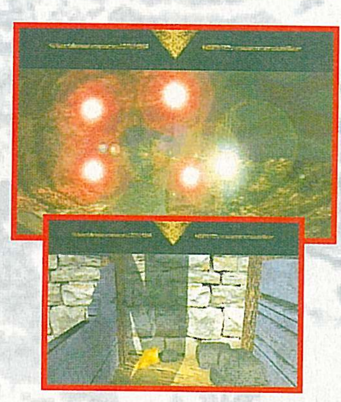


Después del éxito de ventas que supuso para **Sunsoft** la distribución en **Japón** de MYST, la internacional nipona se ha buscado otro equipo de programación que les hiciera otro juego de desarrollo similar. Así ha nacido **JEWELS OF THE ORACLE**, una aventura muy en la línea de dicho juego.
En Egipto un afanado buscador de tesoros se adentra en una misteriosa pirámide construida siglos atrás por los Sumarios. Encerrado en el interior de esta construcción el aventurero deberá descifrar los secretos que se ocultan y descubrir las Joyas del Oráculo. El desarrollo del juego es bastante simple: dentro de la pirámide encontraréis una serie de puertas que tendremos que abrir para seguir avanzando, y para que estas pétreas puertas se abran necesitaremos solucionar una serie de puzzles, a cual más intrincado y desesperante. Al contrario de lo que ocurría en MYST y THE 7th GUEST, en los que los puzzles rebasaban todo tipo de lógica, en **JEWELS OF ORACLE** los acertijos son muy simples de concepción, algunos incluso nos recuerdan a crucigramas, aunque eso sí, complicados al límite. En próximos números toda la información de este misterioso título.

THE PUNISHER



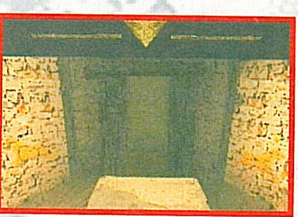




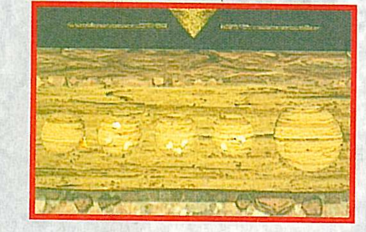
JEWELS OF THE ORACLE





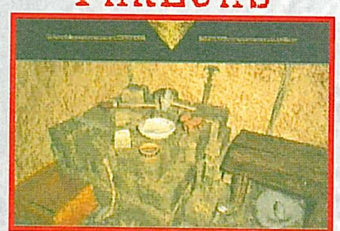


PASA HABAS

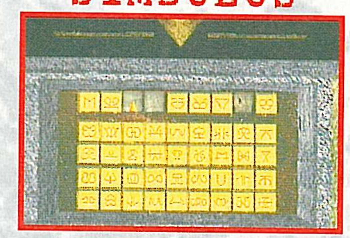


INSECTO

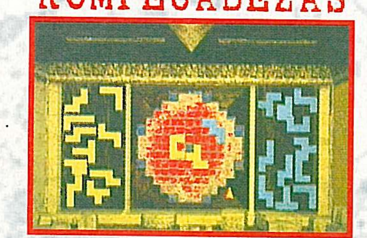
PAREJAS



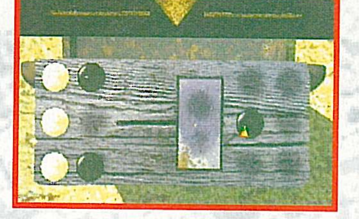
SIMBOLOS



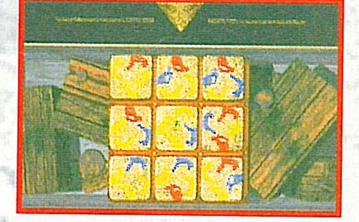
ROMPECABEZAS



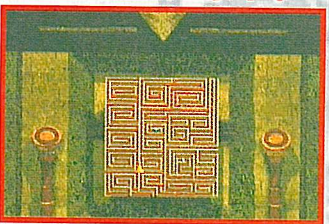
DAMAS



CABALLOS



LABERINTO





SEGA SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL

SEGA SATURN™

6 circuitos, un coche para destrozar y muchas reglas que saltarte.



Lo único que no vamos a ofrecerte es un seguro de vida.

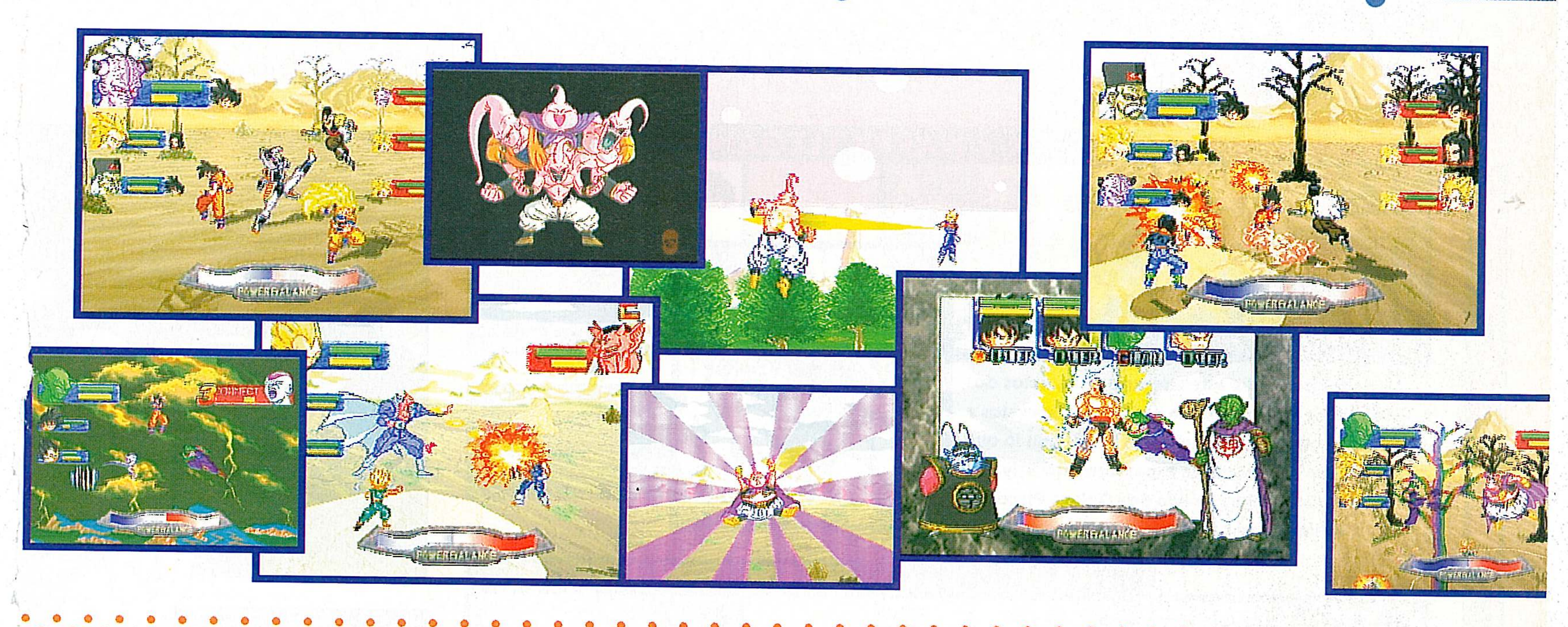
Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition.
¿Te suena? Imposible. Es un juego totalmente nuevo que te hará vivir las carreras de coches en el más auténtico y salvaje estilo americano. 6 circuitos, 8 coches (cada uno con unas características específicas), varios modos de juego y la posibilidad de 2 jugadores simultáneos en pantalla.
Empieza a calentar motores y prepárate para vivir la más nueva y espectacular competición de tu vida con tu Sega Saturn.

www.sega-europe.com



EL GRAN COMBATE





Con 35 luchadores diferentes y tres modos de juego, DRAGON BALL Z THE LEGEND llega para revolucionar la Navidad a las legiones de seguidores del manga de Akira Toriyama.

Aúnque todo parecía presagiar que la única entrega de DRAGON BALL en llegar estas navidades a **España** sería la de ***PlayStation***, un acuerdo tripartito entre **Bandai** (creadora del juego), **Konami** (distribuidora de ésta en el mercado europeo) y la propia **Sega**, nos va a permitir disfrutar contra todo pronóstico de la entrega ***Saturn*** de DBZ: IDAI NARU DRAGON BALL DENSETSU, ahora bajo el título de **DRAGON BALL Z THE LEGEND**. Dado que no nos ha llegado a tiempo la versión *PAL* (que si Dios no lo remedia, tendrá como de costumbre todos los textos en francés), hemos tirado de la versión japonesa para contaros algo más de este espectácular y complejo *beat´em-up* del que ya os ofrecimos un extenso avance en el Nº3 de **JAPANMANIA**. Con un desarrollo en 3D que combina el uso de gráficos *bitmap* (en 2D) con escenarios generados por polígonos y *texture mapping*, **DBZ THE LEGEND** recoge a lo largo de ocho combates todo lo sucedido en el manga desde el momento de

NO TE PIERDAS LA SECCION DE TRUCOS. SABRAS COMO ACCEDER AL SP BATTLE DIRECTAMENTE

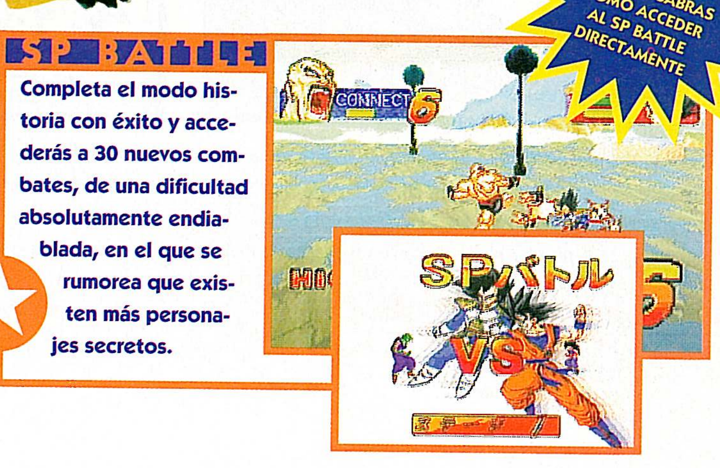


VS BATTLE

35 luchadores a elegir y todas las combinaciones que puedas imaginar (tres contra uno, dos contra tres...) en un modo de juego superadictivo destinado para uno o dos jugadores.

SP BATTLE

Completa el modo historia con éxito y accederás a 30 nuevos combates, de una dificultad absolutamente endiablada, en el que se rumorea que existen más personajes secretos.





últimos

VEGETA Y NAPPA LLEGAN A LA TIERRA







Alertados por Radix antes de su muerte, estos dos diabólicos Saiyanos llegan a la tierra dispuestos a hacerse con el planeta en pocas horas. Con lo que no contaban es que allí les esperaban otro Saiyano, Kakarot (Son Goku), su hijo Son Gohan, Piccolo y Krilín. El combate promete ser encarnizado.

A pesar de ser el primer obstáculo del juego, Nappa y sus Saibamans son enemigos a los que no hay que subestimar.

NAMEC Y LOS GINEW TOKUSENTAI







El comité de bienvenida al planeta Namec está formado por las Fuerzas de Elite del tirano Freezer: Los Ginew Tokusentai, compuestas por Recoom, Burtta, Jees, Ghourd y Ginew. Por suerte, el odio de Vegeta por Freezer es más fuerte que su orgullo y acompañará durante el combate a Son Goku, Gohan y Krilín.

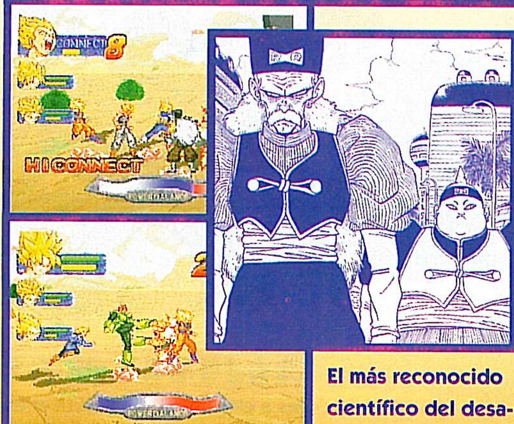
Los poderes mentales de Ghourd no son nada para un Saiyajin de la categoría de Vegeta. Será el primero en caer de todo el quinteto

FREEZER EL TIRANO



Responsable directo de la destrucción del planeta Vegeta (hogar de la raza Saiyajin), es capaz de adoptar cuatro estados diferentes de fuerza física. De nada le servirán para frenar las iras de Vegeta y Son Goku, este último transformado en Super Saiyajin.

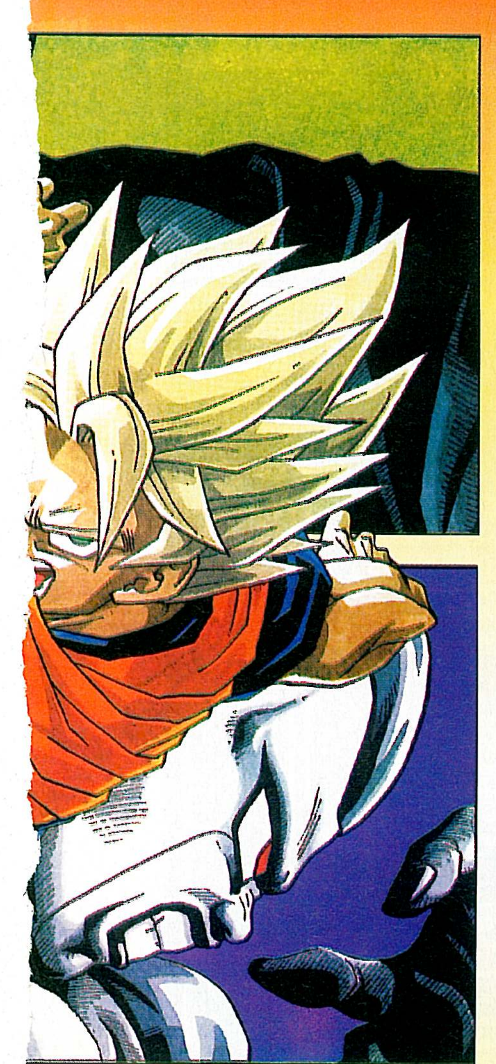
LOS ANDROIDES DE GERO



El más reconocido científico del desaparecido ejército del Red Ribbon, ha adoptado la forma de un androide, el Nº20, y junto al Nº19 está sembrando el pánico en la tierra. Tras derrotarles, Goku y Cia deberán hacer frente a otros tres más, los Nº17, Nº18 y Nº16.







LA HERENCIA DEL DR. GERO: CELL



La técnica y la fuerza física de Cell le convierten en el enemigo más poderoso de toda la saga, sólo superado por Majin Boo.

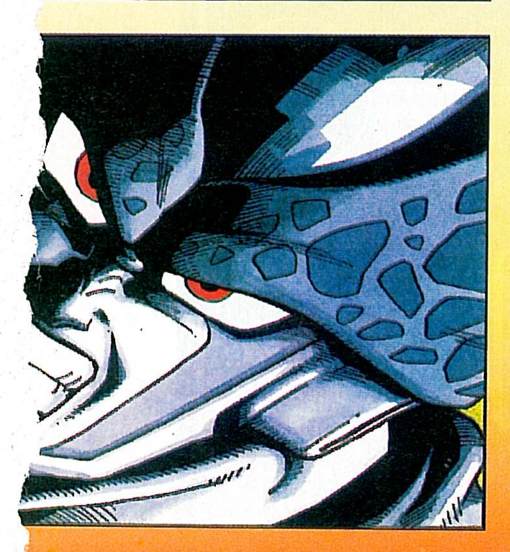
Creado a partir de las células de Piccolo, Goku, Vegeta y otros, Cell viene, al igual que Trunks, de un futuro alternativo con el objetivo de perfeccionar su cuerpo y acabar con toda la humanidad. Acompañado siempre por dos Cell Jr, será finalmente vencido por Gohan, aunque a Goku le costará su propia vida.

BABIDI, DARBURA Y MAJIN BOO

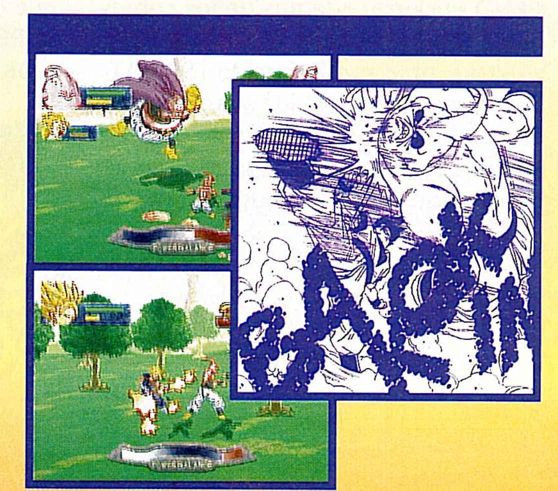


No te fíes por su aspecto bonachón, Majin Boo es un formidable enemigo con el que deberás hacer buen uso de la estrategia.

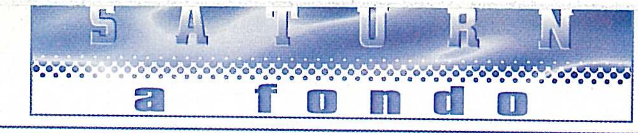
En pleno enfrentamiento contra Darbura, señor de los infiernos, Vegeta cambiará de bando, poseído por la magia del brujo Badibi, el cual además despertará de su letargo al temible Majin Boo. Eliminado Darbura, podrás contar de nuevo con Vegeta, en cuya frente se ve el distintivo de los Makai (Demonios).

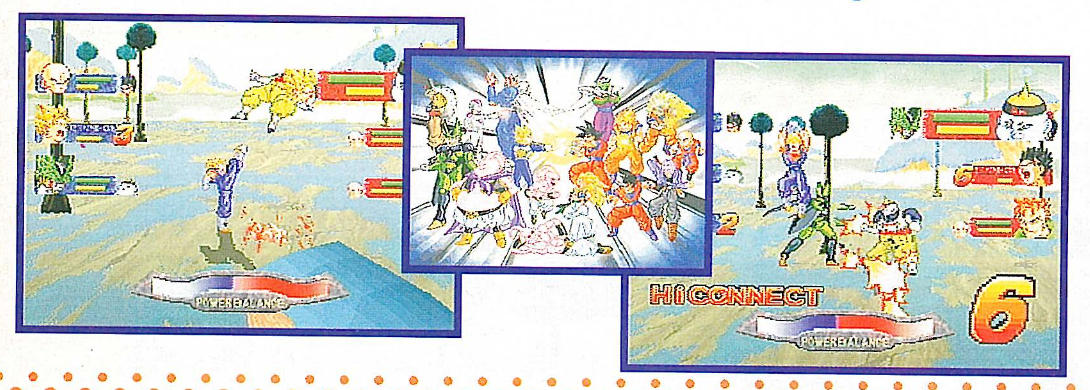






tœt–uŒuœu–u"v"
v÷w÷wÿxÕxŒxÿx¤
y¤yfizfiz·{Â{Õ{·{„l„l
Ê}Ê}È–À–Ã–È–Î Î ÓÀÓÀÒÀ ÀÀÀÒÀÛÇÛÇ É...É É É Ñ
Ñ¸Ö¸Ö¸Ü»Ü...Ü¸Üáàààâ«â»âââ∆å«åå





SEGA	
BANDAI	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 90
Bandai combina el uso del scaling con los luchadores en 2D con escenarios y magias generadas por polígonos. Muy espectacular aunque algo pixelado.

MUSICA 85
Bastante buena, aunque podrían haber utilizado el CD para meter la cabecera de la serie de televisión, como en el SON GOKUH DENSETSU de PC Engine.

SONIDO FX 93
¡Más de 1700 frases digitalizadas extraídas de la serie de televisión!, 83 efectos de sonido y 18 melodías diferentes. Uno de los puntos fuertes del juego.

JUGABILIDAD 92
A pesar de que a muchos les parezca algo soso y repetitivo, a los seguidores de la serie (y los hay a millones) les volverá locos. Muy jugable y divertido.

GLOBAL 92
Quizá a los que no conozcan la serie les puede parecer este DBZ THE LEGEND como un juego de lucha que no aporta nada del otro jueves. Pero los que como yo disfrutaron de la genial creación de Akira Toriyama, van a alucinar en colores con uno de los juegos que mejor ha sabido reflejar en una pantalla todo su encanto.

+ La idea de premiar con un final extra a los que sigan el desarrollo íntegro de la serie.

− Empecemos a rezar por como será la traducción al francés... Bon Jour, monsier Majin Boo.

la llegada de Nappa y Vegeta a la tierra hasta la derrota final de Super Boo a manos de Majin Boo, Vegeta y Son Goku. Ocho espectaculares enfrentamientos con lo más florido del manga de **Akira Toriyama**, en el que Son Goku, Son Gohan, Krilín y Cia. ejecutarán sus magias más famosas (desde el Kame Hame Ha de Goku hasta el fulminante Makankö Sappö de Piccolo), mientras combaten a 70 metros de altura y destrozan árboles y montañas. Con una libertad de movimientos de 360º, y una carga estratégica inédita en este tipo de juegos, **DBZ THE LEGEND** encierra, además de los consabidos modos historia (Z CAMPAIGN) y *versus*, otro modo oculto (SP BATTLE) que sólo verá la luz al acabar con éxito el juego. **Bandai** ha incluido además otra gran sorpresa: si completas el juego siguiendo punto por punto el desarrollo del manga original, serás recompensado al final de cada combate con 100 puntos y un final especial. Así, por ejemplo, es preciso iniciar el primer combate con Piccolo, Gohan y Krilín, sacar a estos dos últimos del escenario de la lucha, dejar que Piccolo muera a manos de Nappa, y zumbar a este último y Vegeta a manos de Son Goku para conseguir el marcador perfecto. Una flipada para los amantes del manga original y una sonora bofetada para todos los que van diciendo que **DBZ THE LEGEND** es soso y repetitivo. Pueden pensar lo que quieran, para nosotros es junto al SUPER BUTODEN II de ***SNES*** y el SON GOKUH DENSETSU de ***PC Engine***, el mejor DBZ hasta la fecha.

NEMESIS



SHINBUTOHDEN

Es una lástima que el primer DBZ en aparecer en Saturn, DRAGON BALL Z SHINBUTOHDEN, no acompañe a DBZ THE LEGEND en su lanzamiento oficial. Nos quedamos sin un gran juego y sin su tronchante Satan Mode. Ojala alguien se anime a traerlo.




RECORTA POR LA LÍNEA DE PUNTOS
NUEVO
KIT DE BASKET
DESDE 1996
Talento tienes, pero…
¿Tienes la pinta para hacerte respetar?
Si quieres impresionar a todo el mundo mostrándote como un joven creativo preocupado por su aspecto en el momento de machacar o de penetrar hacia el aro contrario, nuestro práctico kit te viene como caído del cielo. Recorta esta sensacional máscara y póntela junto con la auténtica (y no una réplica cualquiera) chaqueta Georgetown Shooting de Nike. ¡Serás todo un Alonzo Mourning! O al menos alguien con un pegote en su cara; en todo caso alguien realmente muy creativo. Imagínatelo: ¡Cuántos elogios! ¡Y qué prestigio! Diseñado por un ingeniero del baloncesto, este kit sólo está disponible por un tiempo limitado, así que estrénalo hoy mismo. Comprobarás que se trata del punto de partida para mejorar tu juego y convertirte en el rey de la cancha. La chaqueta Georgetown Shooting de Nike ya está disponible en Foot Locker. (Tamaño no real).
HOYAS
OFFICIALLY LICENSED
U.S. COLLEGE
COLLECTION
Disponible YA en
Foot Locker

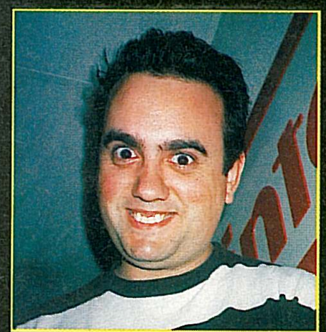
DESAFIO

TE RETAMOS A SUPERAR EN ESTOS NUESTROS JUGONES DEL CLUB NINTE

Este es tu gran desafío. Superar la puntuación de nuestros cuatro malignos jugones. Si lo haces, ¡¡prepárate!!. Haz una foto, de la pantalla, donde se vea claramente la puntuación conseguida. Rellena el cupón que encontrarás dentro de cada uno de estos cuatro juegos y mándalo todo al Club Nintendo, porque sólo por esto ya tienes el diploma de **"jugador de verdad"**, y además te mandamos también una **camiseta súper especial para jugones.**

Solero&Solero

PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.840 PTOS.





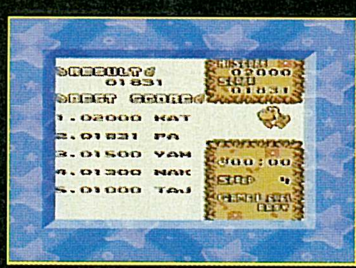


EL SUPER TETRISTICO FRANCISCO:
Muy peligroso. Sabe como eliminar bloque tras bloque, sin rasgo de humanidad. No te pongas en su camino, si no quieres que te aplaste.
JUEGO: TETRIS ATTACK (SN).
PRUEBA: TIME TRIAL.

PUNTUACIÓN A SUPERAR: 1.831 PTOS.







TRICEREBRAL PALOMA:
Usa el Super Attack a todas horas. No se detiene, es incansable, destruye bloques seguidos sin parar. Es temida por los tetrísticos. Demuestra quién es el más hábil ensamblador del universo.
JUEGO: TETRIS ATTACK (GB).
PRUEBA: TIME TRIAL.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

TOTAL

JUEGOS, LAS PUNTUACIONES DE NDO. SI LO CONSIGUES... PREPÁRATE.

Pero aquí no acaba la batalla. Porque los tres mejores "scores" tienen algo muy especial esperándoles. El tercer y el segundo puesto se llevan gratis un **GB Pocket**, la pequeña maravilla de bolsillo, ¡y agárrate!, al mejor le regalamos, la **Nintendo 64**, la mejor consola del mundo, y un viaje a Madrid, con todos los gastos pagados, para enfrentarse en la madre de todas las batallas a nuestros jugones, y al mejor de la revista del sector que tu mismo elijas. La gran final te espera el 18 de enero. ¡¡Prepárate para un desafío total!!



TIEMPO A SUPERAR: 1'. 38 ". 16









ULTRA FRIO OSCAR:
Un jugón que destroza el mejor tiempo, sin pestañear. Es frío como el hielo, parece que congelara el tiempo. Dicen que no es humano. Enfréntate a él y acaba con su arrogancia.
JUEGO: WINTER GOLD (SN).
PRUEBA: SUPER SLALOM (DOWNHILL).
CIRCUITO: SALT LAKE CITY

PUNTUACIÓN A SUPERAR: 158.500 PTOS.







META VILLANO GALACTICO EMILIO DARHT VADER:
Te aniquila a la velocidad de la luz. Es el maligno rey del hiper espacio. Si te enfrentas a él, que la fuerza te acompañe.
JUEGO: GALAGA/GALAXIAN (GB).
PRUEBA: GALAGA.

LA IMAGEN DEL GANADOR SE UTILIZARÁ CON FINES PUBLICITARIOS. LA PARTICIPACIÓN EN LA PROMOCIÓN SUPONE LA ACEPTACIÓN DE LAS BASES.



Nintendo España, S.A.



wipEout 2097

EN LOS ALBORES DEL PASADO OTOÑO PSYGNOSIS SE ENCARGO DE DEMOSTRAR AL MUNDO ENTERO EL ENORME POTENCIAL GRAFICO QUE HABITABA EN EL INTERIOR DE PLAYSTATION. UN AÑO Y DOS MESES DESPUÉS REGRESA PARA UNIR A ESE MAJESTUOSO ENTORNO VECTORIAL LA JUGABILIDAD QUE TODOS TUVIMOS QUE AÑADIR, UN POQUITO CON EL CORAZON, AL PRIMER WIPEOUT.

TRAS LA ESTE





MODO LINK



WIPEOUT 2097 ES EL JUEGO DE PLAYSTATION MAS DIVERTIDO EN MODO LINK. PUEDEN PARTICIPAR DOS JUGADORES FRENTE AL RESTO DE PILOTOS O PROTAGONIZAR DUELOS ENTRE ELLOS.





Y es que tras las primeras partidas con WIPEOUT uno no podía hacer otra cosa que quitarse el sombrero y rendirse ante las evidencias gráficas de *PlayStation*. Pero tras unos días de intenso idilio con nuestra consola nos daba la ligera sensación de que nuestros cinco sentidos eran sobrepasados por el vertiginoso y a veces indomable desarrollo. Una curva de dificultad más estudiada y algunos retoques en la jugabilidad habrían hecho de este gran acontecimiento lúdico algo más grande todavía, algo casi insuperable. **Psygnosis**, consciente de todo esto, ha elaborado con una meticulosidad sorprendente la segunda parte (**WIPEOUT 2097** o **WIPEOUT XL** en **Estados Unidos** y **Japón**) de uno de sus buques insignia y del que os hemos ido informando a medida que aterrizaban *gammas*, *betas* y *alphas* del juego en nuestras ávidas manos. Aunque ya conocéis de carrerilla las nuevas incorporaciones de **WO2097**, no voy a perder la oportunidad de recrearme en ensalzar y alabar a un juego casi perfecto, sin apenas limitaciones y que vuelve a situar a **Psygnosis** como a la compañía que mejor sabe aprovechar el *hardware* de *PlayStation*. Quizá el único aspecto que no ha sufrido la consiguiente evolución es la *intro* del juego, que aunque intensa y espectacular, no invita a observarla tanto como la del primer WIPEOUT. Todo es cuestión de gustos, aunque yo sigo guardando en mi memoria el apoteósico final de la primera. Dejémonos de *intros* y vayamos a por el juego en esencia, el cual ha ganado incluso en presentación gracias a unos menús más elaborados y a la constante aparición de todo tipo de logos de **Designers Republic**. Las cuatro escuderías clásicas (existe una quinta nave secreta de la es-





A BOXES, MADRE

TRAS RECIBIR ALGUN QUE OTRO IMPACTO ENEMIGO Y COLISIONES VARIAS CONTRA LOS LIMITES DEL CIRCUITO, NADA MEJOR QUE DARSE UNA VUELTECITA POR BOXES Y RECUPERAR LA ENERGIA PERDIDA POR NUESTRA NAVE.





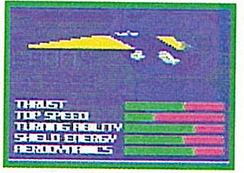
cudería Piranha) presentan ahora una sola aeronave con unas características técnicas más balanceadas. Por otra parte, el diseño de las cuatro naves ha evolucionado mostrándonos la variedad gráfica necesaria y evitando la única diferenciación colorista de la primera entrega. El número de circuitos asciende en esta ocasión a ocho, y el buen hacer de la compañía de **Liverpool** demuestra que aún utilizando un engine 3D bastante similar al del primer WIPEOUT, la elaboración de los circuitos ha sido pensada al máximo, derrochando imaginación, virtuosismo gráfico y originalidad. Afortunadamente en **WIPEOUT 2097** la curva de dificultad traza una parábola perfecta gracias a las cin-

ESCUDERIAS

FEISAR







AG SYS







AURICOM







QIROX







trecha nave y la existencia de once *items* que desfilarán ante nosotros a través del ingenioso marcador digital. Entre este elenco de maldades logísticas podríamos destacar el temblor poderoso (así lo denomina el manual, yo soy inocente), un espectacular terremoto que sacudirá, cual mantel con migajas, el tramo de pista que nos preceda, y otras genialidades como la descarga de plasma (capaz de destruir totalmente a otro competidor mientras una siniestra voz cibernética pronuncia las palabras «*contender eliminated*»), o el más que útil, aunque a veces traicionero, piloto automático. Otra de las grandes y más celebradas mejoras de **WIPEOUT 2097** corresponde al modo *Link* (algo aburridillo en el primer juego) y que le sitúan como el juego para cable *Link* más divertido jamás creado para ***PlayStation***. Probadlo y pasaréis horas, días y semanas compitiendo como bestezuelas indómitas. Si alguno todavía tiene dudas sobre las cualidades de este título le puedo adelantar que si es capaz de acabarse los ocho circuitos, será recompensado con una nueva categoría en la que se encontrará con una velocidad más endiablada y los ocho circuitos con nuevos elementos. Antes de concluir no querría dejarme fuera uno de los alicientes más festejados por los amantes de este fenómeno de masas llamado WIPEOUT. La nueva banda sonora contiene doce composiciones que van desde el *techno* más vanguardista hasta el *jungle* más palpitante, y está firmada por grupos tan prestigiosos como **Future Sound of London, Fluke, The Chemical Brothers, The Prodigy, Photek, Underworld** o **Cold Storage**. Me gustaría comentaros que la banda sonora circula por algunas tiendas de discos de este país e incorpora tres temas más y un bonito libreto. Ahora que os he contado casi todo lo que **WO 2097** ha sabido transmitirme, estoy en plenas facultades de recomendaros fervientemente esta nueva evolución de **Psygnosis** sobre uno de su títulos más queridos y desearos que disfrutéis como yo con el juego más completo, perfecto y competitivo que podéis encontrar en *PSX* estas navidades. Feliz **WIPEOUT 2097**.

THE ELF







FINAL

TRAS VENCER EN LOS SEIS PRIMEROS CIRCUITOS SEREMOS RECOMPENSADOS CON NUEVAS SORPRESAS COMO NUEVOS TRAZADOS Y EL ARCADE CHALLENGE.





!!!CONGRATULATIONS!!! YOU ACHIEVED GOLD ON ALL CIRCUITS



co modalidades diferentes (Vector, Venom, Rapier, Phantom y Piranha), que permiten al sufrido jugador acomodarse con el tiempo necesario a las inclemencias de la Fórmula 5000. El número de participantes en cada carrera asciende a doce o quince, y la inteligencia artificial que rige a cada uno de los contrincantes os hará maldecir a los cielos en más de una ocasión. Y es que una de las grandes diferencias entre los dos WO es que el primero se convertía en una carrera de resistencia, mientras que ahora el desarrollo es frenético de principio a fin, todo puede suceder y la emoción se mantiene hasta el momento que traspasamos la línea de meta. Una vez sumergidos en la propia carrera nos daremos cuenta que siguen acudiendo hasta nosotros más y más novedades como la inclusión de *checkpoints* para añadir una mayor sensación de urgencia, la preciosista estela azul que brota de nuestros potentes motores, la limitada resistencia de nuestra nave que perderá energía cada vez que recibamos un ataque enemigo, los roces sin pérdida de velocidad de nuestra nave con los límites del circuito, la incorporación de boxes para sanar nuestra mal-

ARMAS, ESCUDOS Y ENERGIA

TURBO


AUTOPILOT


ESCUDO


TEMBLOR


PLASMA


MINAS


ROCKETS

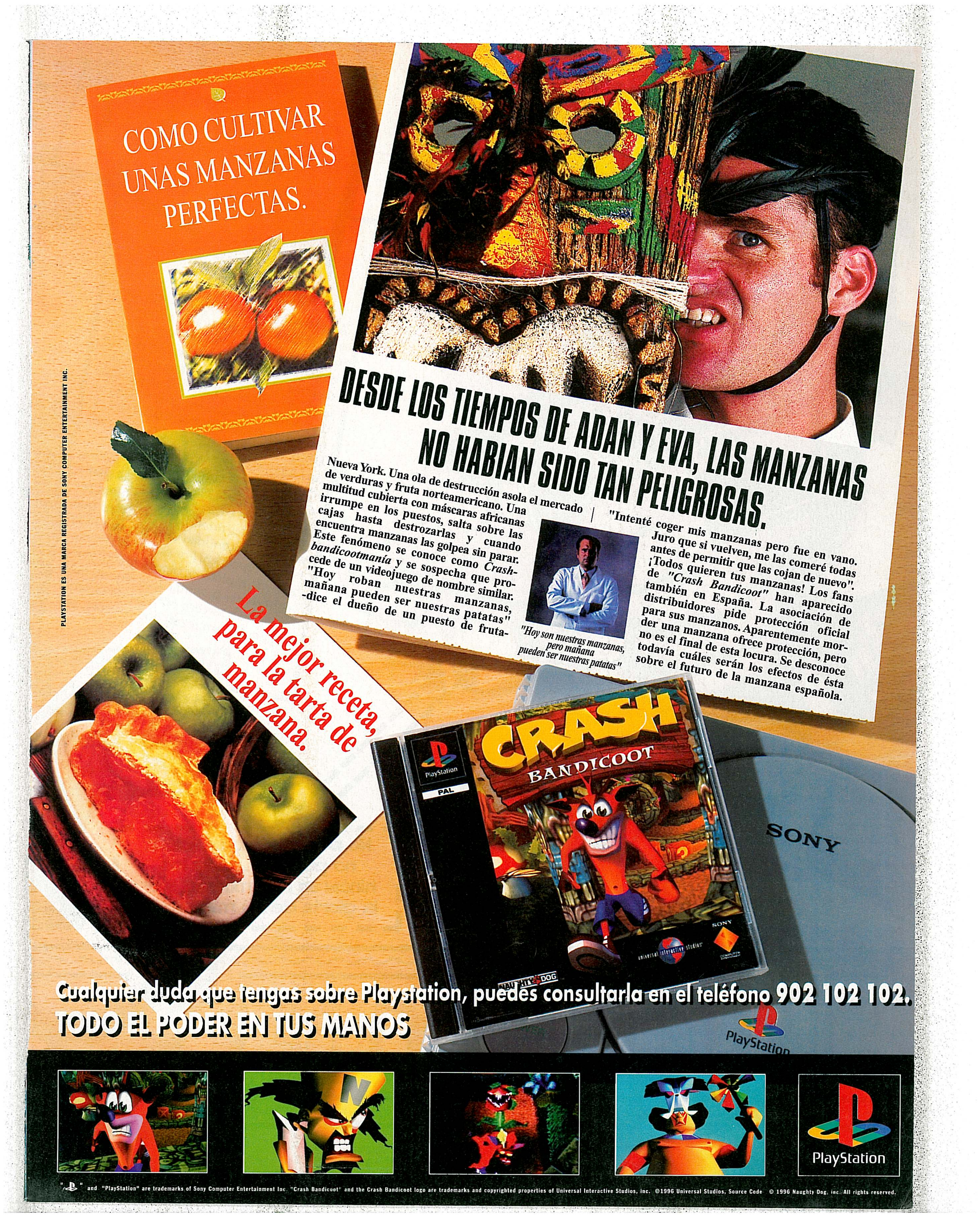

ENERGIA


MISILES


DESCARGA


BOMBA



COMO CULTIVAR UNAS MANZANAS PERFECTAS.
DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.
Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como *Crash-bandicootmanía* y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta- "Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de *"Crash Bandicoot"* han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.
"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"
La mejor receta para la tarta de manzana.
CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, inc. ©1996 Universal Studios, Source Code © 1996 Naughty Dog, inc. All rights reserved.



DIXIE

A la tercera, como se suele decir, va la vencida... y a la primera, la segunda... vamos, que los genios de **Rare** se han empeñado en demostrar que a la hora de crear videojuegos no hay nadie que les haga sombra. Y no solo tratan de demostrarlo, ya que con maravillas como este **DONKEY KONG COUNTRY 3: DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE** (ahí es nada), simplemente lo afirman. Os podriamos contar lo de los *Silicon Graphics*, lo de la tecnología *ACM* (¡¡jarl!) y cientos de cosas más que, a buen seguro, os aburrirían bastante (más que nada por la cantidad de veces que os lo hemos repetido). Por eso, iremos directamente al plátano, digo al grano, y nos remitiremos a contar qué hay de nuevo en esta tercera entrega de la saga. Podríamos empezar, por ejemplo, por

POR UN PUÑADO DE

...KONG'S DOUBLE TROUBLE

los dichosos osos que los **Stamper** se han sacado de la manga. Estos regentan una especia de cadena de tascas instaladas por los distintos mundos y que, entre otras cosas, nos proporcionarán unos lindos pajarillos cuya importancia en el juego es vital. Uno de ellos, además, cuenta con la exclusiva del teléfono (solo en uno de los mundos), por lo que tendremos que convencerle «amigablemente» para que nos traslade de allí donde deseemos.
La otra gran novedad de esta por ahora última entrega, la encontramos en uno de los personajes protagonistas. Efectivamente, a Dixie le acompañará en esta ocasión un bebé gigantón llamado Kiddy, y juntos podrán realizar todo tipo de movimientos y acrobacias, unas nuevas y otras ya utilizadas en anteriores partes de la saga. Por último queremos destacar la existencia del almacen de vehículos de Funky, en el que a cambio de cierta cantidad de monedas podremos conseguir mejores medios de transporte con los que llegar a



Esta oscurecida porción de mapa esconde no se sabe qué secreto bien guardado por las perturbadas mentes de los programadores de Rare.



SIETE DIVERTIDOS MUNDOS

VUELVE LA PAGINA Y LOS ENCONTRARAS



Para abrir boca nos encontraremos con un bonito mundo repleto de gratos fondos. El jefe final, Belcha, es una especie de barril bodeguero muy parecido a varios miembros de esta redacción.

mundo 1 LAKE ORANGATANGA

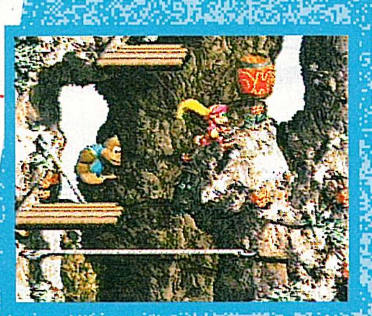
mundo 3 MEKANOS!

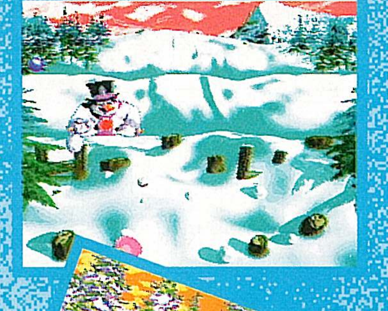
A pesar del nombre, en este mundo no encontraremos nada relacionado con el famoso juguete de décadas pasadas. Hallaremos, eso sí, un auténtico caos de niveles que como no podía ser de otra forma, esta comandado por el mismísimo Kaos.

mundo 2 KREMWOOD FOREST

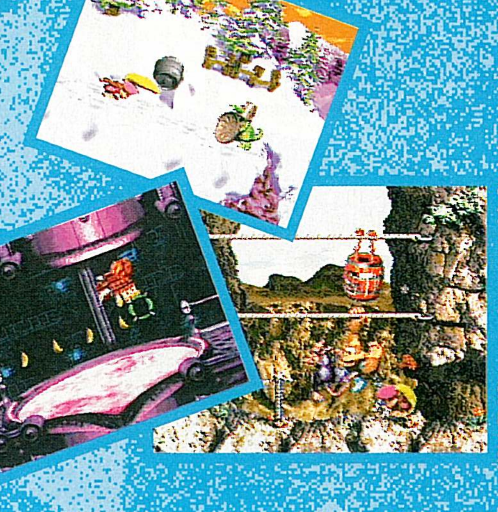
En el bosque, además de enfrentarnos al arácnido Arich, tendremos la oportunidad de practicar con Ellie su mortífero ataque con trompa. Aunque para trompa la que traen los viernes por la tarde algunos personajes de esta simpar redacción.

mundo 4 COTTON TOP CAVE

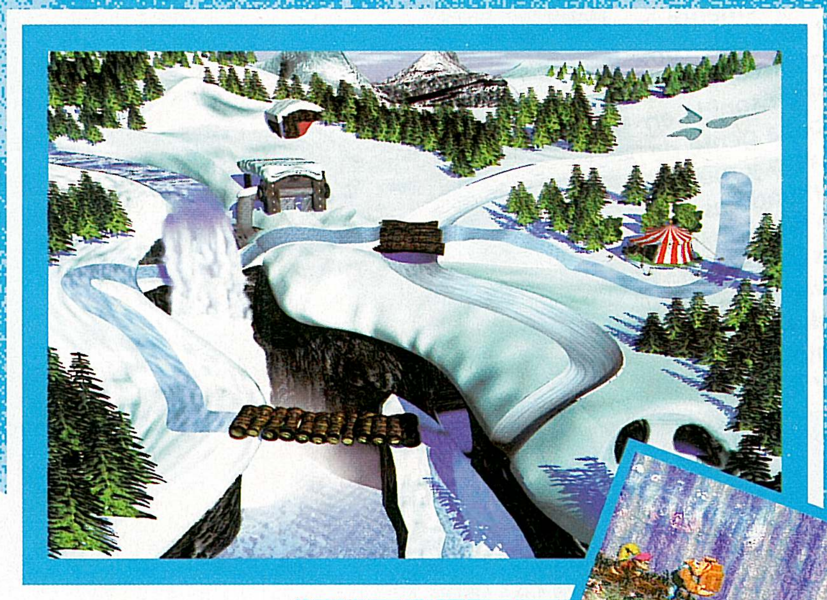




mundo 5
K3!



Sin duda el más bonito de los mundos que Dixie y Kiddy se encontrarán. Los innumerables planos de *scroll* que se han incluido en la fase de las montañas rocosas, son un auténtico deleite para los ojos de aquellos que creen haberlo visto todo.



mundo 6
RAZOR RIDGE

Las molestas fases marinas son las principales protagonistas en este mundo. Para remate del tomate, Barbos nos atormentará cual The Punisher tras un fin de semana de mucho cine.



Ni algodón, ni cueva, ni nada. Agua, montañas y mucho enemigo puñetero que nos complicará excesivamente las cosas. Y eso que tan sólo andamos por el cuarto mundo del juego.



mundo 7
KAOS KORE

En el último de los mundos encontraremos más problemas que en un fin de semana de cierre. El famoso Barón K. Roolenstein nos torturará sin piedad hasta acabar con nuestros nervios.

EL NUEVO: KIDDY



Este simpático gorila acompañará a Dixie en esta tercera entrega de la saga. Os aseguramos que, a pesar de esa cara de «poco espabilado», es hábil como cualquier otro ser de la familia.

nuevos mundos sin explorar. En el apartado técnico poco se puede decir que no conozcamos ya. Los gráficos son, si cabe, aún mejores que en versiones precedentes, destacando la espectacularidad de algunos mundos, como el K3!, en el que los fondos se han cuidado de una forma asombrosa. Desde luego, nos parece simplemente increíble que alguien sea capaz de comprimir tal cantidad de gráficos, animaciones, músicas y efectos de sonido en 32 megabits de cartucho. La gente de **Rare** es capaz de hacer esto y mucho más, porque nadie en el mundo es capaz de ofrecernos todo lo dicho más 7 mundos, 35 niveles, 7 jefes finales, infinidad de niveles de *bonus*, varios juegos y, cómo no, los innumerables mundos y niveles ocultos que la gente de **Rare** ha escondido a mala leche. Y todo eso, ¿para qué? Simplemente para que sea casi imposible llegar la cifra mágica: 103%. Así de maravilloso.

J. C. MAYERICK

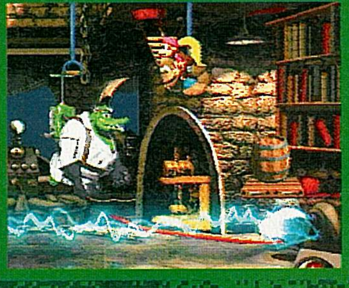
BONUS

Las moneditas nos servirán (entre otras cosas) para conseguir mejores transportes.

Ellie el elefante y Parry son tan sólo una muestra de los cinco seres en los que, tanto Kiddy como Dixie, podrán transformarse. Como siempre, sólo hemos de coger el barril adecuado.

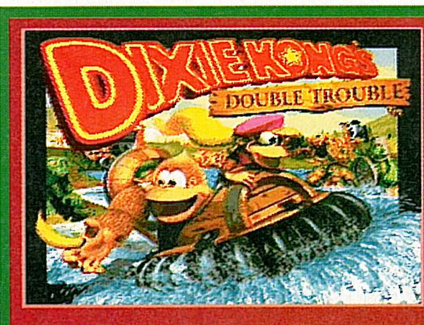
EL BARRILETE

JEFES FINALES





Los enemigos finales, como siempre, son la cuenta pendiente de todos los **DKC**. Siguen siendo sencillos aunque aparentes, pero la habilidad de estos deja mucho que desear. Un poco más de empeño por parte de **Rare** en este apartado no estaría nada mal.



NINTENDO	
RARE	
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	7 MUNDOS (35 FASES)
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS



Cada DKC que aparece nos da la impresión de ser insuperable gráficamente, pero cada DKC que llega supera al anterior en este aspecto. Increíble.

MUSICA

97

Todas las músicas son geniales, pero el nuevo arreglo que se le ha hecho al clásico tema de DKC nos parece simplemente maravilloso. De número uno.

SONIDO FX

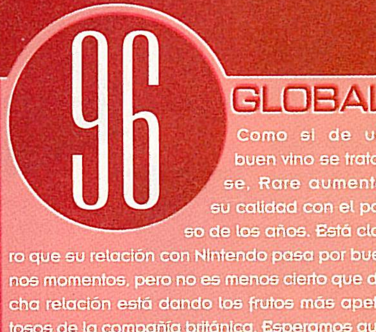


A rebufo del resto de apartados, pero con la misma calidad de todos ellos. Destacar algo en especial nos resulta imposible, porque todo es muy bueno.

JUGABILIDAD

96

¿Qué vamos a decir de la jugabilidad de DKC? Tan sólo que cada vez resulta menos lineal, con lo que la jugabilidad se ve aumentada considerablemente.



GLOBAL

Como si de un buen vino se tratase, Rare aumenta su calidad con el paso de los años. Está claro que su relación con Nintendo pasa por buenos momentos, pero no es menos cierto que dicha relación está dando los frutos más apetitosos de la compañía británica. Esperamos que Rare siga igual... también en Nintendo 64.

\+ Si juntamos DONKEY KONG COUNTRY con Rare, pocos os podemos contar que no sea muy bueno.

− Los jefes finales, por buscar algún defectillo, aunque tampoco tiene una importancia desmesurada.

Indio Jíbaro. Reductor de cabezas de la selva Amazónica

Solero&Solero



Nuestro asesor de diseño para *GAMEBOY pocket*

1. *30% más pequeña*
2. *50% más ligera*
3. *Mayor resolución en pantalla*
4. *Utiliza los mismos cartuchos de GAMEBOY*
5. *Pantalla antirreflejo*



Nintendo España, S.A.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44



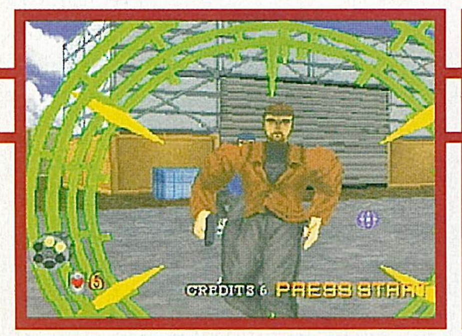
























Los amantes de la acción frenética y la violencia gratuita ya tienen una nueva cita, una cita con nombre de recreativa. Se trata, claro está, de **VIRTUA COP 2.** la continuación de aquel famoso juego en que la frase ideal era, «dispara primero, pregunta después». Aunque a primera vista pueda parecer que casi no existen diferencias entre las dos máquinas, nada más lejos de la realidad. En primer lugar, a parte de la consabida y lógica mejora gráfica, se han añadido muchos elementos que mejoran sensiblemente la «interactividad» del juego. Ahora, podremos destrozarlo casi todo, y dejar los decorados hechos un asco,. Además en todos los niveles tendremos la opción de escoger entre dos caminos distintos,



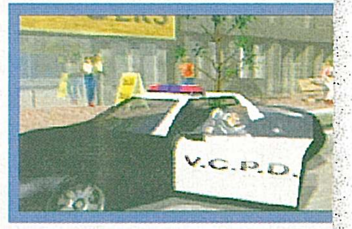


■ FASE 1 ■ BIG CHASE

No, no se trata de **Karl Malden** y **Michael Douglas** en LAS CALLES DE SAN FRANCISCO, son nuestros amigos, los polis virtuales, en una persecución a toda velocidad por las transitadas y tortuosas calles de **Virtua City** .





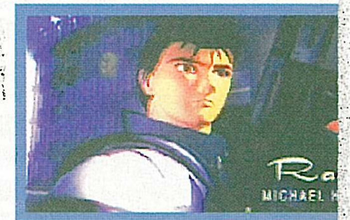




■ FASE 2 ■ RAIL LINE SHOOTOUT

El metro ha sido tomado por unos terroristas que exigen el abandono del **IRC** por parte de **De Lúcar**. La policía, al no poder cumplir sus demandas, decide utilizar la fuerza, «antes nos liamos a tiros que intentarlo».

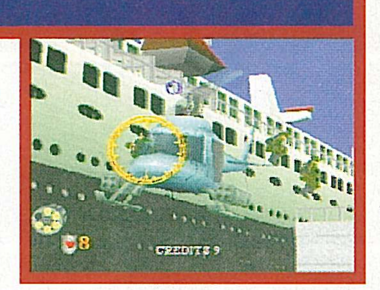






■ FASE 3 ■ SAVE THE MAYOR!

En protesta por el pago que tienen que realizar cada vez que atropellan a una sardina esteparia cuando navegan por alta mar, los empledos de «TransMiediterrania», han secuestrado al alcalde. ¡A por ellos!









■ FINAL BOSSES ■

Mucho menos peligrosos que **De Lúcar** y **Scope** intentado ligarse a una mozalbeta un sábado por la noche, los jefes de este juego siguen al pie de la letra el refrán popular de «perro ladrador, poco mordedor».





CRIMINAL PARTE 2

por lo que la diversión aumentará considerablemente. Una vez más, gracias a **Sega** y los chicos de **AM2**, dispondremos de una serie de opciones exclusivamente programadas para la versión de ***Saturn***, que enumeramos a continuación. En cuanto a modos de juego dispondremos, aparte del ya clásico *Ranking*, del modo VIRTUA COP 1. Y vosotros os preguntareis, ¿Estan los dos juegos en el mismo CD? Pues no, es algo mucho mas sutil, se trata de jugar con el sistema de puntería del primer juego que, aparte de tener un visor de tiro mucho mas feo, nos ofrece la acción más de cerca, por lo que careceremos de visión global de los escenarios, lo que dificulta eliminar a los enemigos que se encuentran lejos. Fase exclusiva: **AM2** ha creado un camino exclusivo para ***Saturn***, llamado *Saturn Way*, en el que disfrutaremos de una espectacular persecución. Opciones Extra: Cuantas más veces terminemos el juego, más opciones tendremos en los menús extras. Algunas son el modo *Mirror*, la recarga automática del arma y un completo *Record Book*, que nos desvelará las estadisticas completas de nuestras partidas. Además de todo esto (que no es poco), el buen hacer de los chicos de **Sega** ha logrado una vez más que las diferencias entre la máquina y ***Saturn*** sean mínimas, y esto cuesta bastante. Recordemos que ***Saturn*** esta a medio camino entre las placas ***Model 1*** y ***2*** , por lo que las conversiones de esta última constituyen una





SEGA	
AM2	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	VARIABLES
FASES	3
CONTINUACIONES	VARIABLES
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 93

Los gráficos de la máquina brillan con toda su luz en la versión de Saturn, en la que incluso se han mejorado algunos aspectos de la placa original.

MUSICA 90

Competentes melodías Funky que añaden gran dinamismo a las fases. Al tiempo que nos permiten disfrutar de algunas músicas bastante buenas.

SONIDO FX 91

Los efectos de sonido se oyen con una claridad superior a la primera parte, y además hay bastantes voces nuevas y los rehenes ahora hablan algo más.

JUGABILIDAD 94

El número de fases, caminos y opciones unidos de una dificultad bastante alta contribuyen a que tengamos diversión y juego para mucho, mucho tiempo.

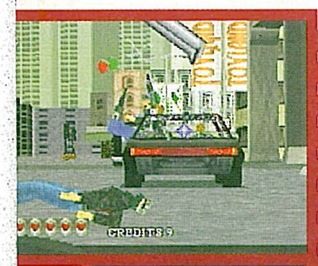


GLOBAL 94

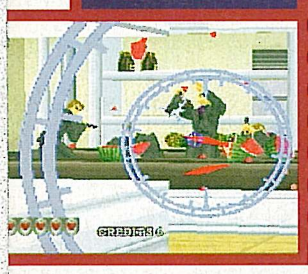
Si eres de los que se gastan su dinero echando monedas y monedas en recreativas como ésta, no debes desperdiciar la oportunidad de conseguir este gran juego. Su paso a Saturn no ha supuesto prácticamente ninguna perdida, sino más bien todo lo contrario, ya que cuenta con muchas mejoras y opciones nuevas.

+ Divertido y jugable hasta la médula, con unos gráficos, sonidos y realización de auténtico lujo.

− Que no ahorres dinerín suficiente para comprarte este juego y disfrutar a tope las fiestas navideñas.

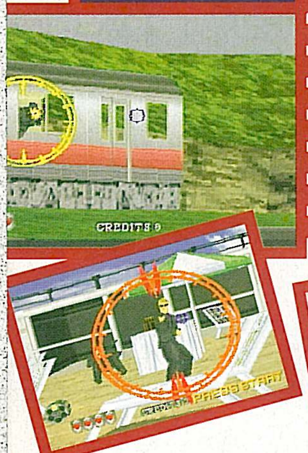


¡Socorro!, antes de que Asikitanga me intente vender ese juego, prefiero saltar de este coche en marcha.

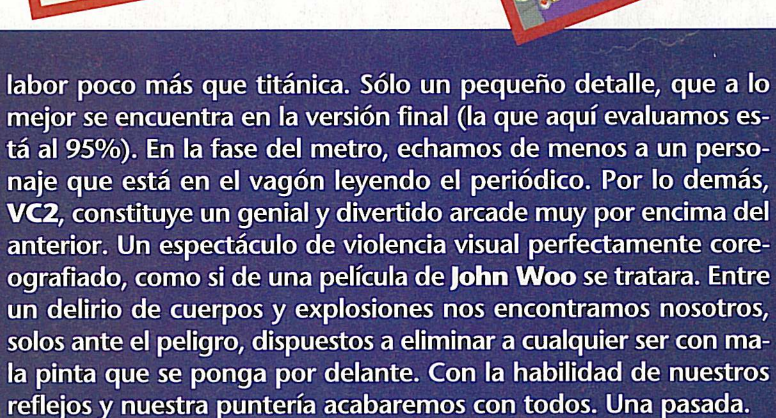




El *Saturn Way* es una ruta muy difícil, pero no tanto como conseguir que The Elf te de una camiseta.







UNA VEZ MAS AM2 HA VUELTO A REALIZAR UN FENOMENAL TRABAJO, CONVIRTIENDO A LA PERFECCION LOS GRAFICOS Y JUGABILIDAD DE LA MAQUINA ORIGINAL. labor poco más que titánica. Sólo un pequeño detalle, que a lo mejor se encuentra en la versión final (la que aquí evaluamos está al 95%). En la fase del metro, echamos de menos a un personaje que está en el vagón leyendo el periódico. Por lo demás, **VC2**, constituye un genial y divertido arcade muy por encima del anterior. Un espectáculo de violencia visual perfectamente coreografiado, como si de una película de **John Woo** se tratara. Entre un delirio de cuerpos y explosiones nos encontramos nosotros, solos ante el peligro, dispuestos a eliminar a cualquier ser con mala pinta que se ponga por delante. Con la habilidad de nuestros reflejos y nuestra puntería acabaremos con todos. Una pasada.

▶▶▶ THE PUNISHER

VALE TODO MENOS LLORAR



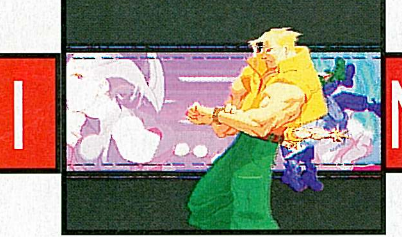
Te enfrentas con los tipos más duros de la calle. Pertenecen a las tribus urbanas más peligrosas y desean acabar contigo. Pelean sucio y sin reglas. Golpean con lo primero que tienen a mano. Pero también tú puedes hacerlo. La valla que rodea al ring está electrificada. Hay muchos escenarios de lucha, todos con múltiples ángulos de visión del combate. Puntos de luz que dan un realismo espectacular. Más de 680 movimientos diferentes donde vale todo. Todo menos llorar.

www.sega-europe.com

Pese a que las primeras fechas apuntaban hacia Marzo, finalmente Virgin va a alegrarnos las navidades a todos con el lanzamiento en el mercado europeo de las versiones para 32 bits de STREET FIGHTER ALPHA 2. Con ellas, el término conversión ha muerto... a partir de ahora hablaremos de genuinas copias de la máquina original.



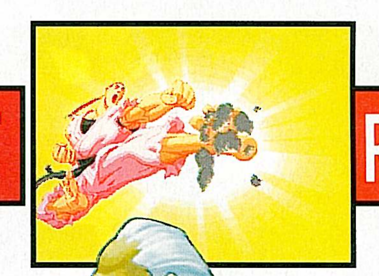
I



N



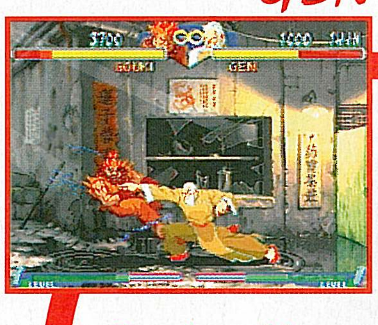
T



R

Aunque la frase «tener una recreativa en casa» suene ya a tópico de tantas veces que se ha usado, en este caso no puede estar más justificado ante el excelente trabajo realizado por **Capcom** en la adaptación de **STREET FIGHTER ALPHA II** a los sistemas de 32 *bits*. En esta conversión, y tal como ya avanzamos el mes pasado, la más afortunada ha sido ***Saturn***, gracias no sólo a su medio mega extra de RAM, sino por el hecho de aparecer semanas después del lanzamiento de la entrega ***PlayStation***. Esto les permitió incluir las novedades de la versión americana de la recreativa, como los luchadores ocultos (Evil Ryu, Shin Gouki...) así como dos opciones extra, el modo *Survival* y una colección de ilustracciones. Así mismo permite ejecutar directa-

GEN



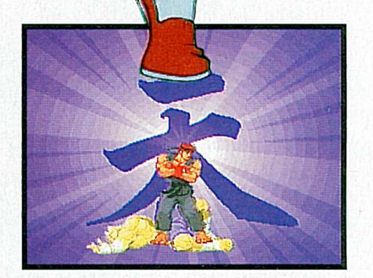
Procedente del primer STREET FIGHTER, Gen es el único luchador capaz de cambiar de técnica (Crane o Mantis) en pleno combate. Extremadamente ágil.

DHALSIM

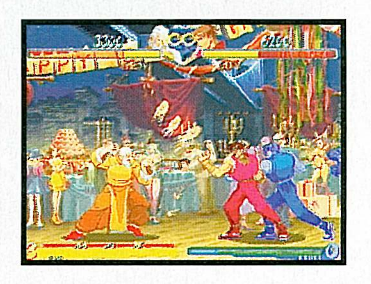


El elástico hindú de SF II regresa a la vida pública con algunas técnicas nuevas en su bolsillo, como el Yoga Infierno.









LA RECREATIVA













CUSTOM COMBOS





La principal aportación de ALPHA 2 a la saga. Pulsa dos puñetazos y un patada y durante breves segundos podrás crear tus propias secuencias de golpes.

ILUSTRACIONES



Exclusivo de Saturn, el modo Illustration contiene una colección de cien imágenes basadas en ALPHA y ALPHA 2.





mente con dos botones del pad los *Custom Combos* (Oricom) y provocar al contrario (Chohatsu). La entrega ***PlayStation*** por su parte permite elegir a Shin Gouki, y es superior a nivel sonoro, sobre todo en lo referente a los efectos de sonido, nitidos y potentes. Por lo demás no hay ninguna diferencia palpable entre las dos versiones. Los tiempos de carga han sido acortados a la mitad, y aunque la versión ***Saturn*** tie-

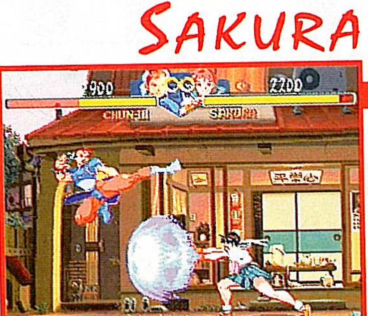


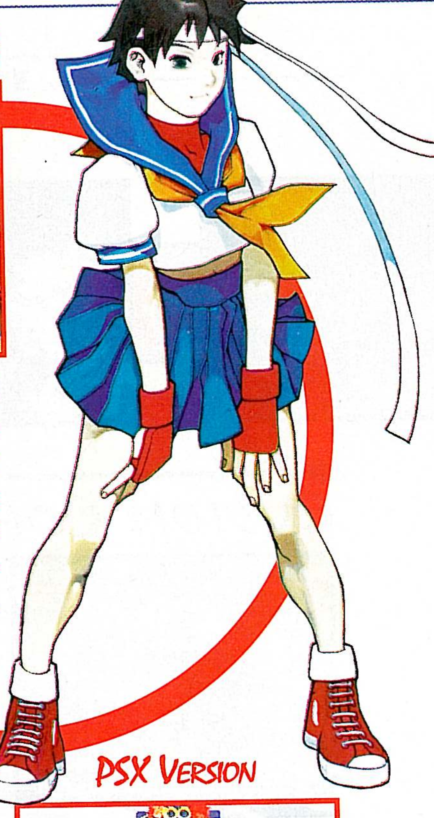


PSX Vs Saturn

En el enfrentamiento entre ambas entregas, la versión Saturn sale beneficiada gracias a su medio mega más de RAM. Gracias a él se han incluido muchos más detalles de la recreativa, como la aparición con capa de Zangief, o el reflejo de los luchadores en los charcos del escenario de Gen.

Sakura





La principal novedad de ALPHA 2 es una dinámica colegiala con una técnica de combate bastante influenciada por Ryu y Chun-Li.

PSX Version



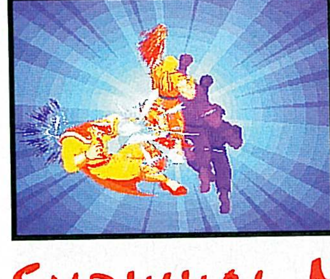














Rolento



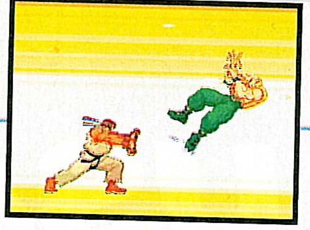
Desde el universo FINAL FIGHT nos llega este mercenario especialista en explosivos y el uso de cuchillos. Mortal en las distancias cortas, es un rival a tener en cuenta.

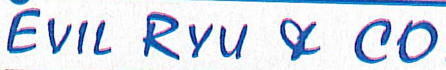
Survival Mode



La otra opción exclusiva de Saturn es un trepidante «tour de force» en el que deberás superar 18 combates con una única barra de energía. Para expertos.







EVIL RYU & CO.

EN LA SECCION DE TRUCOS SABRAS COMO ACCEDER A TODOS ESTOS LUCHADORES





La versión Saturn esconde en su interior cinco luchadores secretos: Evil Ryu, Shin Gouki y las versiones Super Turbo de Chun-Li, Zangief y Dhalsim.







Australia forma junto a Venezuela los dos escenarios secretos del juego. Sólo accederás a ellos e n el modo VS.

ZANGIEF

El osezno de la estepa siberiana viene de SF II arropado por nuevas técnicas de combate.

ne una carga casi instantánea, la de ***PSX*** no se le queda atrás en rapidez. Ambos son absolutamente superjugables, con un *feeling* de recreativa que no poseía ni el anterior ALPHA de ***PSX*** y ***Saturn***, ni la mayoría de *beat´em-up* que han aparecido en el mercado (con la excepción quizá de NIGHT WARRIORS). Es como estar jugando con la máquina en tu propia casa, no sólo por el grado de similitud de gráficos y sonido, sino por lo jugable y divertido que resulta controlar a Ryu y cia entre un elenco de 18 luchadores con lo mejor de las sagas STREET FIGHTER y FINAL FIGHT, con cinco nuevos luchadores, los inolvidables Zangief y Dhalsim, la novata Sakura, y dos viejos conocidos, Gen y Rolento. No es de extrañar que los directivos de **Capcom Japón** consideraran a este juego como la mejor conversión a consola de todos los tiempos.

NEMESIS & DOC «The Raging Demon»



VIRGIN	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 95
Exactos al pixel a la máquina original, las diferencias entre ambas versiones se limitan a la intro y unos cuantos frames.

MUSICA 94
Una vez más, el CD es el mejor soporte para brindar toda la banda sonora de la recreativa a las versiones domésticas.

SONIDO FX 94
En este aspecto, la máquina de Sony es la ganadora absoluta, gracias a sus nítidos y potentes efectos de sonido.

JUGABILIDAD 95
Si hay dos términos que pueden definir a la saga STREET FIGHTER son sin duda jugabilidad y adicción.



95 GLOBAL
Superior ya no sólo al primer ALPHA sino a todos los juegos de lucha en 2D aparecidos hasta el momento en 32 bits, STREET FIGHTER ALPHA II es el sueño dorado de todos los que alguna vez en la vida han disfrutado con los múltiples enfrentamientos de Ryu, Sagat, Bison... Sin lugar a dudas, el juego de estas navidades.

+ Ojala todas las conversiones de recreativa fueran tan buenas como ésta.
− ¿Por qué no han incluido de una vez a Evil Ryu en la versión occidental de PlayStation.


DAYTONA® USA
CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION™
DE TAL PALO...
A TODA PASTILLA
Por fin los usuarios de Saturn van a poder disfrutar con un DAYTONA como se merecen. Un juego que ha potenciado todos sus aspectos hasta llegar a un resultado final totalmente imprescindible
REPLAY
REPLAY
TIME
MIRROR MODE
PIT WORK!
oriole
HORNET



CONDUCCION

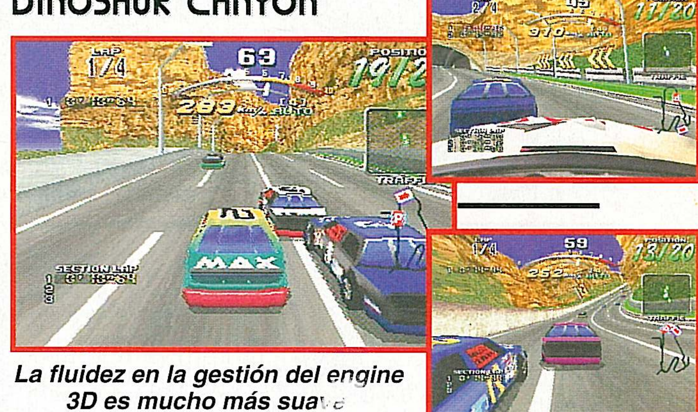
Si recordáis la preview que os ofrecimos el mes pasado insistíamos en que la versión que teníamos era una *beta*, un juego que tenía muchas posibilidades de evolucionar. Ahora, con la versión practicamente final en nuestras manos, podemos confirmar que muchas cosas han sido modificadas, sobre todo en el apartado gráfico y el entorno poligonal.

Empezaremos con la única mala noticia, y es que finalmente no se ha incluido un editor de circuitos, opción totalmente inédita en soportes de última generación. Dejando de lado este detalle, el resto del juego ha sido modificado en muchos de sus aspectos, confirmándose lo que muchos habíamos denunciado hace tiempo, y es que las carencias del primer DAYTONA, eminentemente gráficas, no eran producto de la imposibilidad de la consola para gestionar el entorno requerido, sino más bien por la desidia de los programadores o por la precipitación en su salida al mercado.

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION responde a todas las expectativas que cualquier fanático del arcade podría esperar, con un *look* realmente espléndido que, aunque lógicamente no puede compararse con la recreativa, sí que supera a ésta en velocidad y opciones de juego. Este último apartado es vital, ya que las máquinas de los salones están pensadas para hacer disfrutar durante los escasos minutos que dura una partida, mientras que los juegos de consola precisan de muchas más modalidades y opciones ya que sus usuarios estarán durante horas y horas jugando en sus casas y se deben incluir nuevas propuestas que expriman las posibilidades de cada juego. Si ya en el primer DAYTONA este apartado era genial, en esta ocasión se puede considerar pluscuamperfecto, ya que a todo lo que conocimos entonces debemos añadir la opción de dos jugadores a pantalla partida, mucho más interesante que la opción de dos jugadores vía *link cable* por las menores exi-



DINOSAUR CANYON



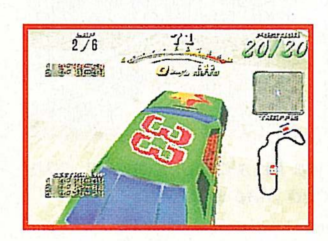
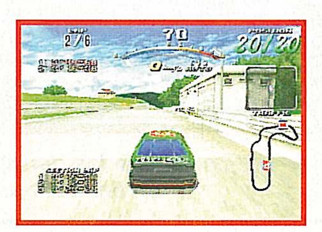
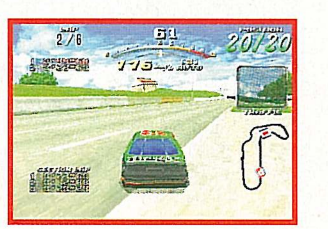
La fluidez en la gestión del engine 3D es mucho más suave



DESERT CITY

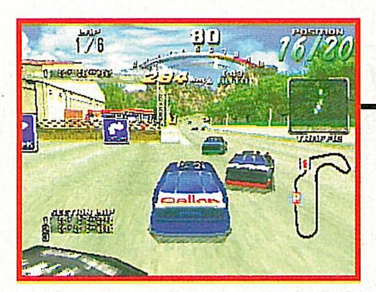


La impresionante velocidad del juego es lo que más sorprende.



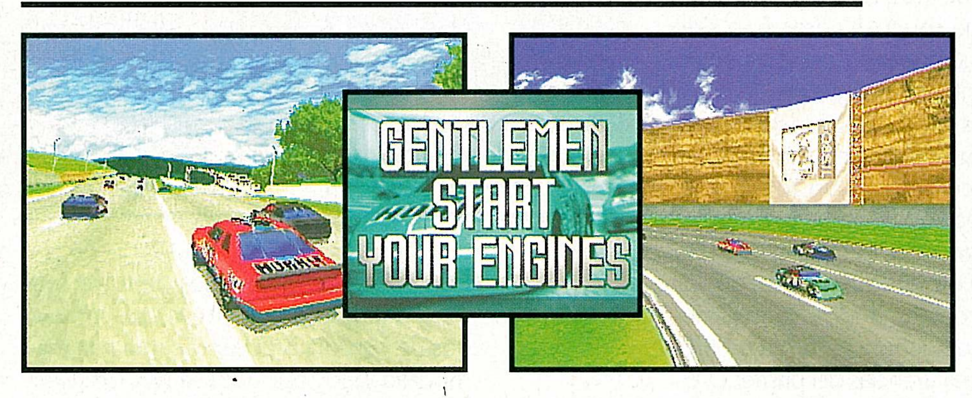
NATIONAL PARK SPEEDWAY







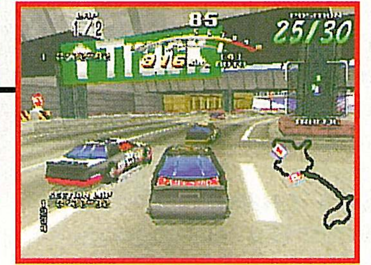
Además del Mirror Mode (circuitos inversos), también existen otros secretos ocultos.



SEASIDE STREET GALAXY







Lástima que los coches sean tan parecidos en aspecto y sólo se diferencien por los colores.

gencias para poder llevarla a cabo. Además de esto, y como dice su título, la gran innovación de este juego es la incorporación de 2 nuevos circuitos, tan adictivos como los 3 originales pero mucho mejor concebidos a nivel gráfico. Esto no quiere decir que los primeros se hallan volcado sin modificarlos ni un ápice, ya que, como os dijimos el mes pasado, sólo hace falta jugarse una partida al primer DAYTONA para ver el tremendo cambio a mejor que han experimentado estos trazados. Una velocidad vertiginosa (mayor incluso que SEGA RALLY), generación del entorno mucho menos brusca y una sensación de control fantástica son las principales virtudes de este programa. También debemos añadir la incorporación de los nuevos coches que, aunque apenas se diferencian en su aspecto salvo en los colores, su comportamiento dinámico es tan diferente que cambia totalmente la forma de conducirlos. Por supuesto que hay secretos, pero eso ya le toca a **R. Dreamer**. Un gran juego.

THE SCOPE

THREE SEVEN SPEEDWAY







El control de los derrapes ha sido mejorado, con un control mucho más sencillo.





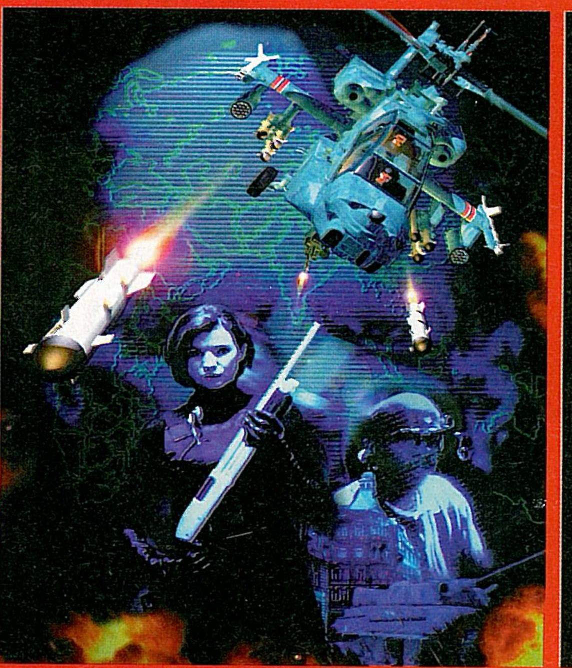


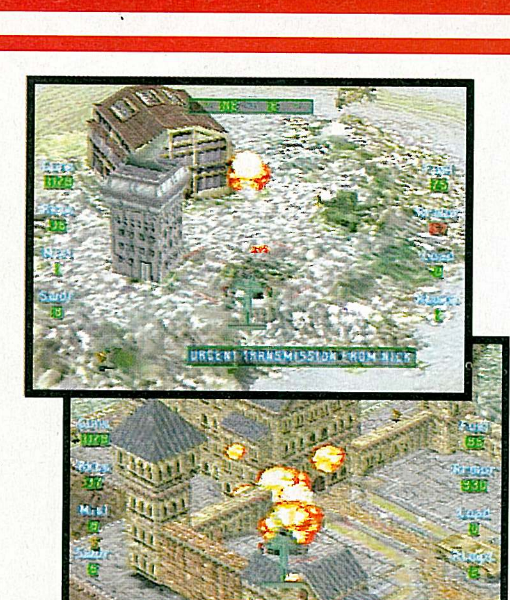
All product titles, publisher names and brands and associated imagery and trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Lo hemos repetido en millones de ocasiones, pero es que hoy, justamente, el famoso dicho de «renovarse o morir» nos viene al pelo. Por todos es sabido que la famosa saga STRIKE de **Electronic Arts** había entrado, por decirlo de alguna manera, en barrena. Por suerte, a algún buen diseñador de la compañía norteamericana se le ha ocurrido explotar al límite las posibilidades de una consola como ***PlayStation***, pero sin perder, eso sí, la esencia original de la clásica saga bélica. El resultado es este **SOVIET STRIKE**, un impresionante título que dejará boquiabiertos a los incondicionales de la estrate-



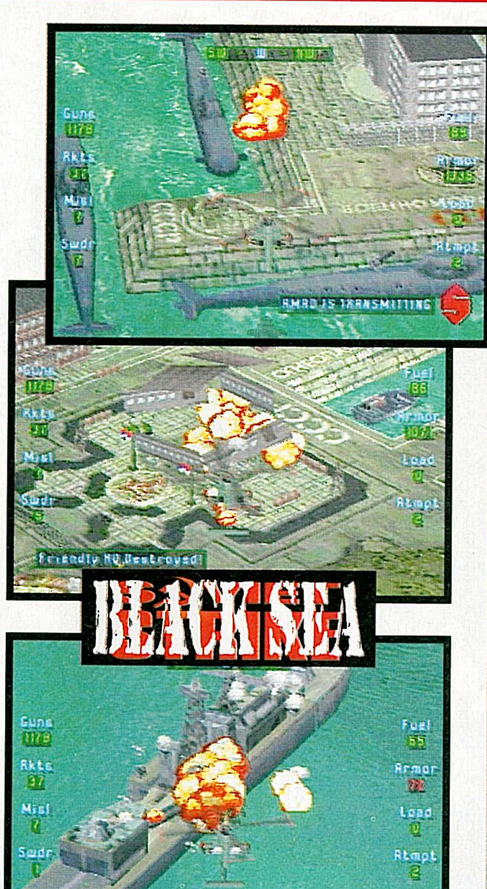




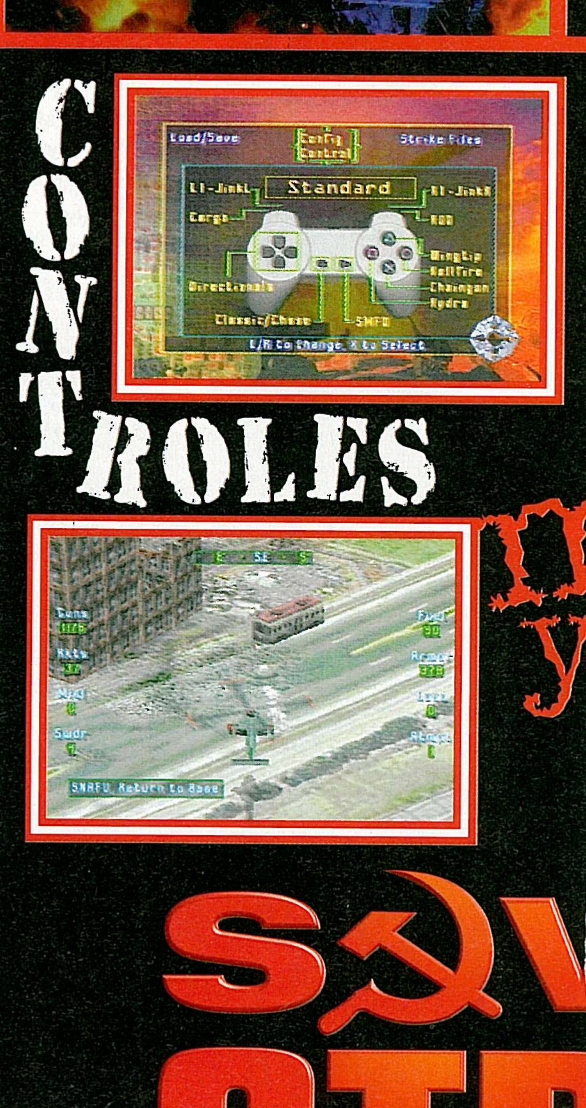




Varios generales, un aeródromo, un campamento de terroristas y un impresionante castillo, ente otros, son algunos de los objetivos que debemos destruir.



Partiendo desde uno de nuestros portahelicópteros, deberemos dar buena cuenta de un impresionante puerto militar que se alzará ante nuestras narices.



SOVIET STRIKE



CHOPPER

En esta pantalla, a la que se accede desde el menú principal, podremos configurar el equipo de nuestro Apache. Para ello deberemos evaluar las necesidades de la cada misión.



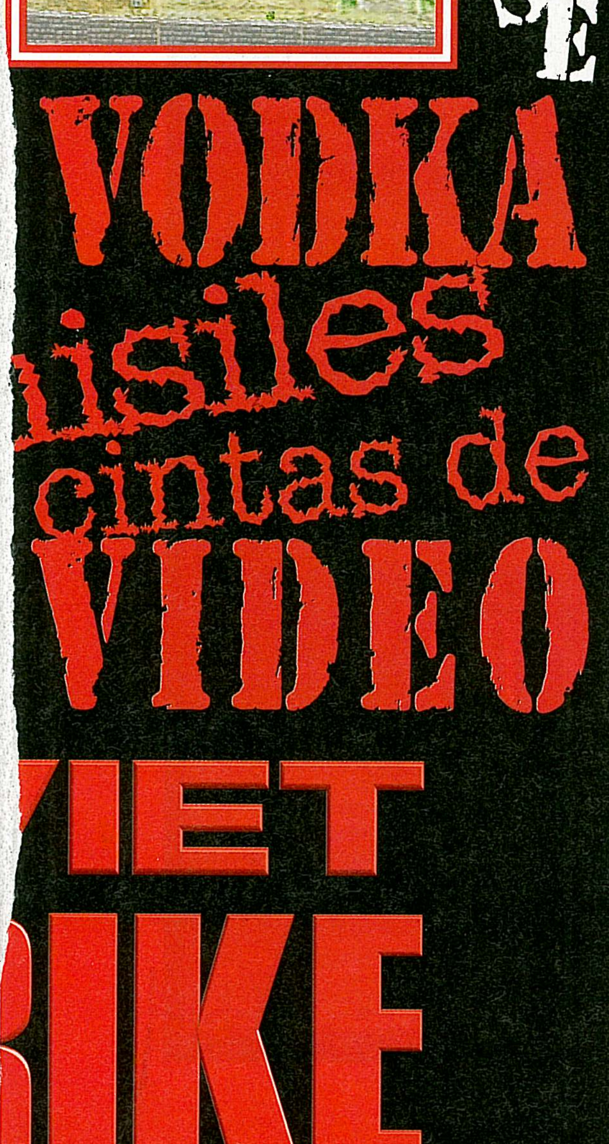




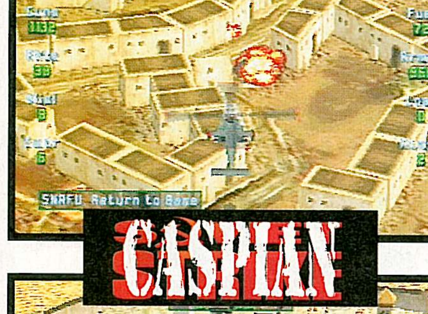
gia y de los arcades bélicos. Para que os hagáis una idea de la calidad de este juego, sólo tenéis que echar un vistazo a las pantallas que acompañan a este comentario, todo un prodigio de realismo que cobra aún mayor espectacularidad cuando asistimos en directo a tal derroche gráfico. Es cierto que el juego se vuelve un poco brusco en algunos momentos, pero de lo que sí esta-



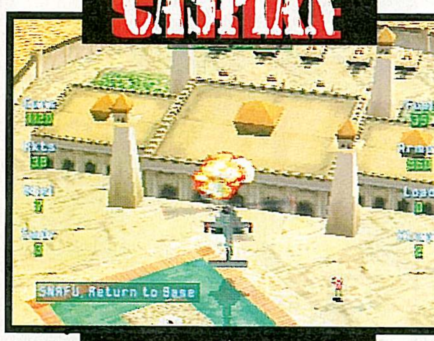
BASE







CASPIAN



En la misión conocida como **CASPIAN** encontraremos los que, posiblemente, sean los escenarios más espectaculares de todo el juego. Ver para creer.



DRACULA

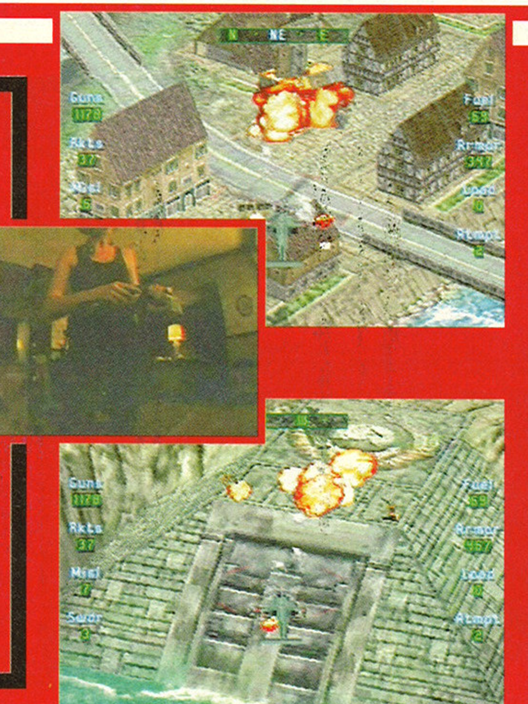
En esta misión no encontraremos más que el desolado paisaje que una nube tóxica deja a su paso. Un aspecto deprimente para una misión casi imposible.



mos seguros es de que ésto no nos molestará para nada. Si eres un incondicional de la saga, en esta novísima entrega encontrarás lo que buscas y además cinco misiones tan largas como bien construidas; infinidad de situaciones y objetivos; todo tipo de vehículos y enseres para destruir; variedad de armamento y un largo etcétera que deberéis descubrir vosotros mismos.

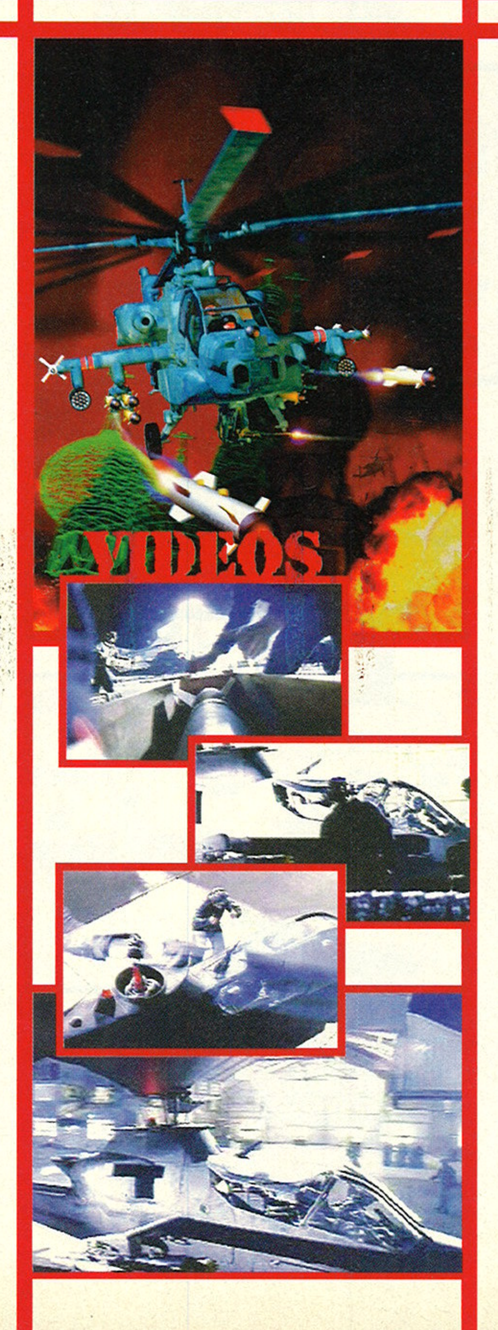
Por si todo esto fuese poco, el juego está perfectamente presentado, gracias a un precioso entorno gráfico en el que se nos ofrecerán todo tipo de animaciones y «vídeos» con los que meternos aun más en ambiente. Un juego genial.

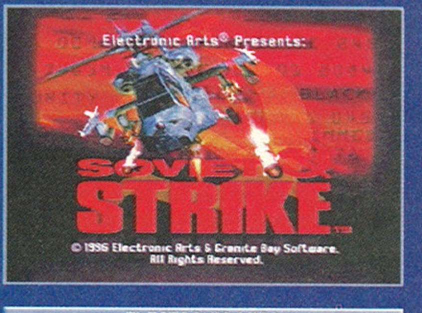
J. C. MAYERICK





El paseo por la ciudad moscovita nos servirá para observar el decadente aspecto de tan maravilloso lugar, y de paso visitar la faraónica tumba de Lenin.





	ELECTRONIC ARTS
	ELECTRONIC ARTS
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	ENERGIA
FASES	5 MISIONES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 94
Jamás habíamos visto unos escenarios que derrochasen tanto realismo como los de este SOVIET STRIKE. La presentación gráfica está muy trabajada.

MUSICA 90
Las típicas marchas militares para un juego que, por abordar el tema de la ex-Unión Soviética, encajan perfectamente con lo esperado en este apartado.

SONIDO FX 91
El sonido del rotor, los misiles, las explosiones, los gritos de socorro y en general cualquier cosa que haya en pantalla, cuenta con un genial sonido FX.

JUGABILIDAD 93
Cuando un juego está bien hecho, tiene que ser jugable a la fuerza. SOVIET STRIKE desde luego lo es, a pesar de que la dificultad a veces sea excesiva.



GLOBAL
La reaparición de la famosa saga de Electronic Arts no ha podido entrar con mejor pie en los 32 bits. Jugar con SOVIET STRIKE es, primero, deleitarse con unos gráficos casi increíbles, y segundo, meterse de lleno en uno de los mejores arcades bélicos que se pueden encontrar hoy en día para cualquier soporte doméstico.



+ Lo mejor son los gráficos, aunque nada en el juego merece bajar de la barrera de los 90.

− La dificultad es excesiva en ocasiones, aunque con un poco de perseverancia podremos avanzar.



La trilogía cinematográfica más explosiva de todos los tiempos ya está aquí

JUNGLA DE CRISTAL

LA TRILOGÍA

CORRE, DISPARA Y CONDUCE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE CINE



Jungla de Cristal™



Jungla 2: Alerta Roja™

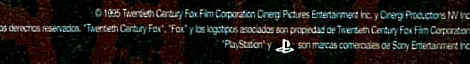


Jungla de Cristal™: La Venganza™











Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

10 PLAYSTATION

1 TEKKEN 2 =
Beat'em up ◆ Namco
El juego de lucha tridimensional más sorprendente de los últimos tiempos sigue ocupando el lugar más destacado de la lista de **PlayStation**.



2 RESIDENT EVIL =
Aventura ◆ Capcom

3 CRASH BANDICOOT =
Plataformas 3D ◆ Sony

4 WIPE OUT 2097 NOVEDAD
Coducción ◆ Psygnosis

5 DIE HARD TRILOGY ↓
Arcade ◆ Electronic Arts

6 MORTAL KOMBAT TRILOGY NOVEDAD
Beat'em up ◆ Acclaim

7 MOTORTOON GP 2 ↓
Conducción ◆ Sony

8 STREET FIGHTER ALPHA 2 NOVEDAD
Beat'em up ◆ Capcom

9 SOVIET STRIKE NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Electronic Arts

10 SMASH COURT TENNIS NOVEDAD
Deportivo ◆ Namco

10 SATURN

1 TOMB RIDER =
Aventura ◆ Sega
Probablemente la aventura más genial que se recuerda en un soporte de **Sega**. Técnicamente impecable y jugabilidad arrolladora.

2 NIGHTS =
Arcade ◆ Sega

3 DRAGON BALL Z LEGENDS NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Sega/Bandai

4 DAYTONA C.C.E. NOVEDAD

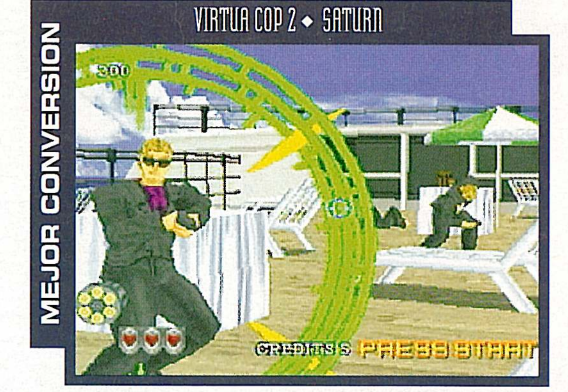
LA GRAN CASTAÑA

ROBOPIT ◆ PLAYSTATION/SATURN

EL MAS EN MENOS

DONKEY KONG LAND 2 ◆ GAME BOY

MEJOR CONVERSION



VIRTUA COP 2 ◆ SATURN

5 GAME BOY



1 DONKEY KONG LAND 2 NOVEDAD
Plataformas ◆ Nintendo

2 DONKEY KONG LAND ↓
Puzzle ◆ Nintendo

3 TETRIS ATTACK ↓
Puzzle ◆ Nintendo

4 KING OF FIGHTERS´95 NOVEDAD
Beat´em-up ◆ SNK

5 BATTLE ARENA TOSHINDEN =
Beat´em-up ◆ Takara

5 GAME GEAR

1 ARENA =
Shoot´em-up ◆ Sega

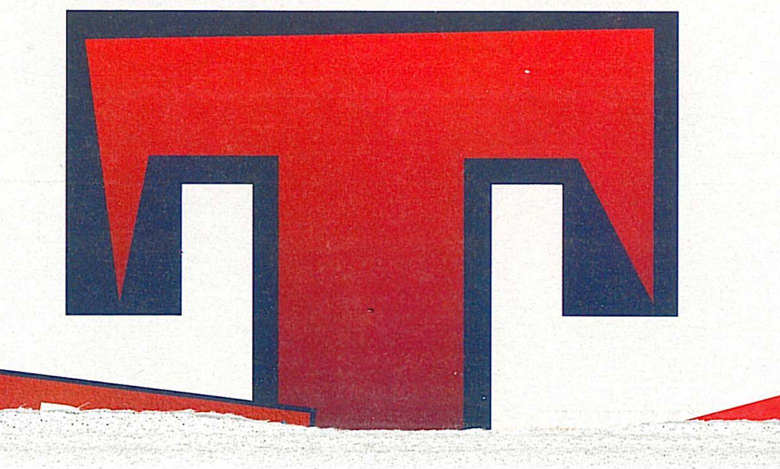
2 SONIC LABYRINTH =
Plataformas ◆ Sega

3 TAIL'S ADVENTURES ↑
Plataformas ◆ Sega

4 TINTIN EN EL TIBET ↓
Plataformas ◆ Infogrames

5 JOHN MADDEN´96 =
Deportivo ◆ Electronic Arts

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Conducción ◆ Sega

5 VIRTUA COP 2 — NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Sega

6 WORLDWIDE SOCCER ↓
Deportivo ◆ Sega

7 STREET FIGHTER ALPHA 2 — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Capcom

8 STORY OF THOR ↓
Action RPG ◆ Capcom

9 NIGHT WARRIORS ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

10 FIGHTING VIPERS — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Sega



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo

A pesar de los empujones del mono (no nos referimos a **The Punisher**) Mario continúa reinando a pesar de su veterania.

2 DK COUNTRY 3 — NOVEDAD
Plataformas ◆ Nintendo

3 STREET FIGHTER ALPHA 2 — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Capcom

4 TETRIS ATTACK =
Puzzle ◆ Nintendo

5 I.S.S. SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

6 WINTER GOLD ↑
Deportivo ◆ Nintendo

7 DK COUNTRY 2 ↓
Plataformas ◆ Nintendo

8 SECRET OF EVERMORE ↓
Action RPG ◆ Square

9 KILLER INSTINCT ↓
Beat'em-up ◆ Nintendo

10 KIRBY'S DREAM COURSE ↓
Arcade ◆ Disney Nintendo

10 MEGA DRIVE

1 SONIC 3D =
Arcade ◆ Sega

Por segundo mes consecutivo las aventuras tridimensionales de Sonic mantienen su posición de privilegio. No te lo pierdas estas Navidades.

2 I.S.SOCCER DELUXE =
Deportivo ◆ Konami

3 TOY STORY =
Arcade ◆ Disney Interactive

4 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

5 MAUI MALLARD =
Plataformas ◆ Disney Interactive

6 POCAHONTAS ↑
Plataformas ◆ Sega

7 MICROMACHINES ↓
Conducción ◆ Codemasters

8 VECTORMAN =
Shoot'em-up ◆ Sega

9 BUGS BUNNY ↑
Plataformas ◆ Sega

10 SUPERSKIDMARKS ↓
Conducción ◆ Acid Soft

5 NEO GEO CD

1 KING OF FIGHTERS'95 =
Beat'em-up ◆ SNK

2 PULSTAR =
Shoot'em-up ◆ SNK

3 METAL SLUG =
Shoot'em-up ◆ Nazca Corporation

4 FATAL FURY REAL BOUT =
Beat'em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 3 =
Beat'em-up ◆ SNK

5 CD-i

1 LUCKY LUKE — NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ The Vision Factory

2 ZELDA'S ADVENTURE ↓
Aventura ◆ Philips

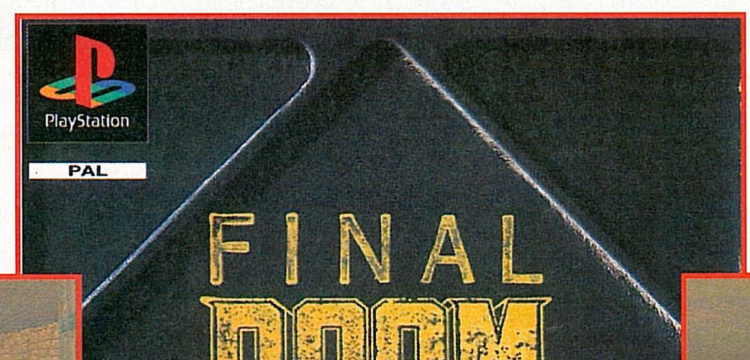
3 THE APPRENTICE ↓
Plataformas ◆ The Vision Factory

4 BURN: CYCLE ↓
Aventura ◆ Philips

5 LOST EDEN ↓
Aventura ◆ Cryo

DALES EL FINIQUITO













Como bien sabéis, todo lo bueno se acaba, y el clásico DOOM no podía ser una excepción. Durante mucho tiempo ha sido el juego más emblemático y el modelo básico para casi todos los programas aparecidos con posterioridad.



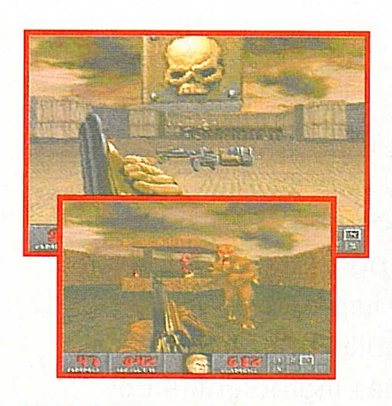
Antes de nada, y como resumen a todo lo que se diga después sobre este **FINAL DOOM**, habría que decir que estamos ante lo que muchos entenderán como «más de lo mismo», aunque con argumentos diferenciales suficientes como para justificar esta entrega. Para empezar, los escenarios de esta versión (*Masters Levels, TNT* y *Plutonia*) son mucho más abundantes, sofisticados y tan complejos en dificultades que sólo por esto merecería la pena adentranse en esta nueva aventura. El reparto de monstruos y la mecánica de juego siguen siendo los mismos pero, en esta oportunidad, el movido paseo por el infierno supondrá un poco más de trabajo y un verdadero divertimento. Técnicamente parece un poco peor que ULTIMATE DOOM, sobre todo en el pixelado, juegos de luces y la suavidad de movimientos, aunque nada tan grave como para preocupar a los más puristas. Para el resto de mortales, todo estará conforme a lo esperado. Los nuevos temas musicales, la potenciación de la

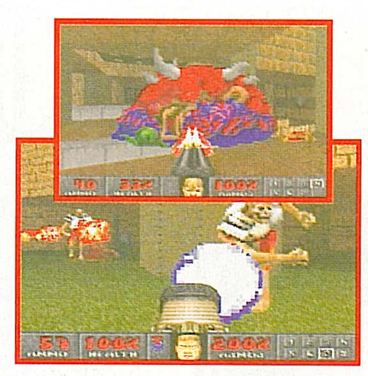


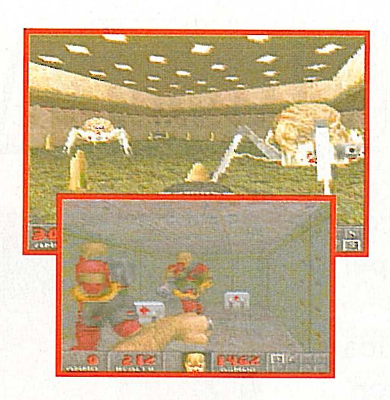


En FINAL DOOM tendrás la posibilidad de acabar, de una manera rápida y sin papeles, con la vida de esas parejas que ya no se llevan tan bien. Observad la alegría de los emancipados.





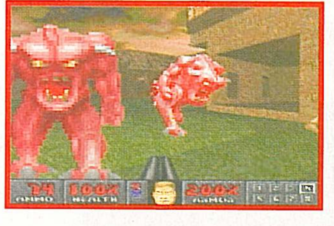




MAPA

MENU





















La familia del pueblo venía de visita, han pasado tres meses y la despensa está tan vacía que los ratones vienen con su propia tartera. Es hora de poner un poco de orden en el pasillo.

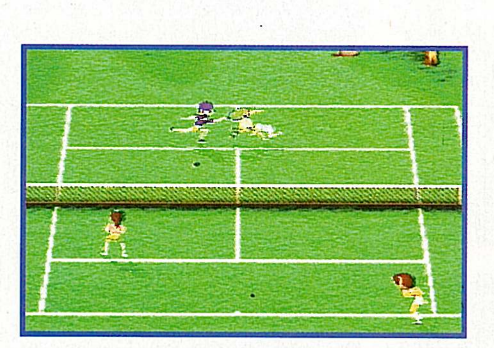
opción para dos jugadores simultáneos vía *Link* con más niveles y la posibilidad de utilizar el ratón, son otros de los muchos alicientes de los que podremos disfrutar los fanáticos del mejor juego de acción de todos los tiempos. En el futuro, que duda cabe, será superado, pero mientras llega ese día nos agarraremos al más espectacular y excitante clavo ardiente que en este caso ha sido bautizado como **FINAL DOOM**. Una opción ineludible para la legión de fanáticos de esta colosal referencia «videojueguística».

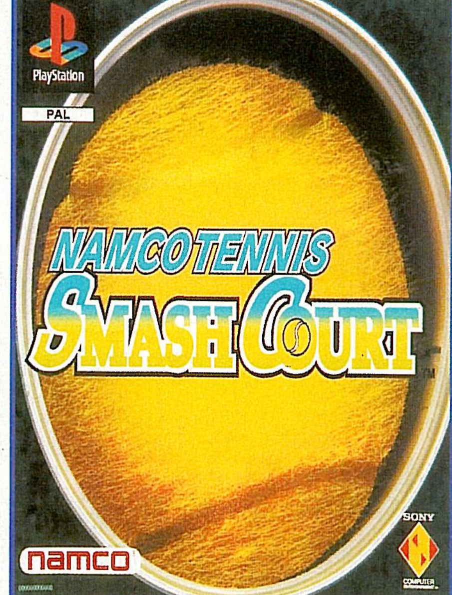
DE LUCAR

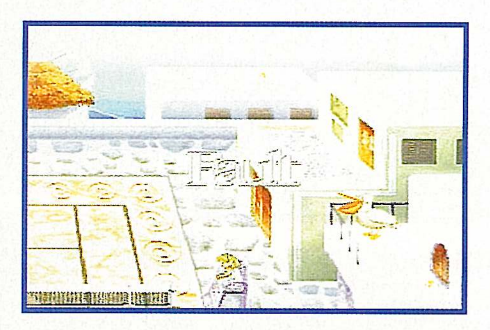


RAQUETA DE ORO

La versión del magnífico SMASH TENNIS para Super Nintendo llega hasta PlayStation recogiendo los elementos que la hicieron popular. Diversos escenarios, gran sentido del humor y, por encima de todo, una impresionante jugabilidad son los principales ingredientes del mejor tenis en 32 bits.

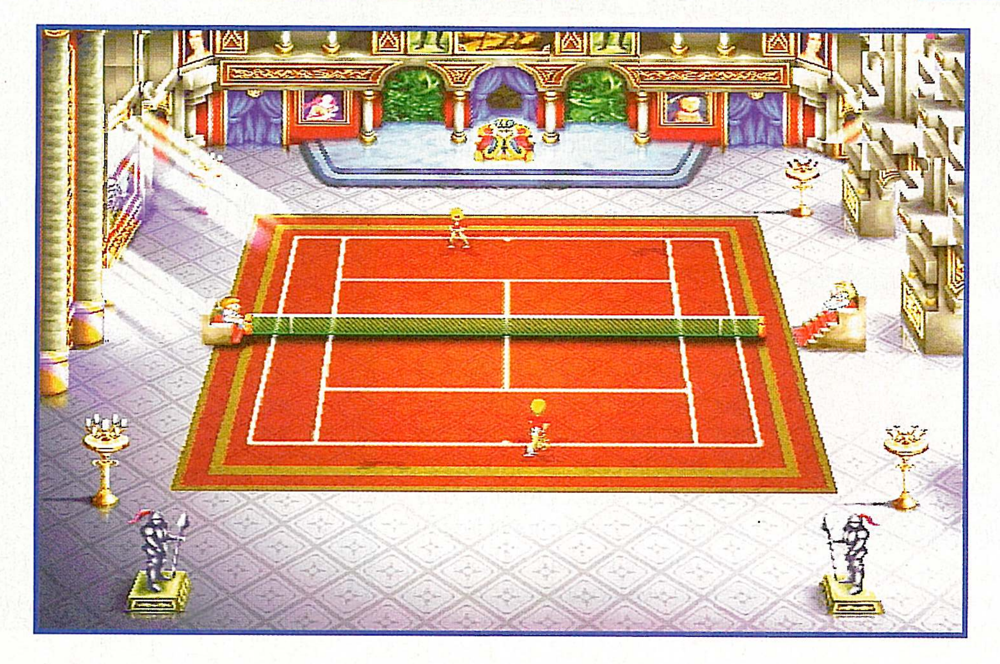






JUGADORES





El gran prestigio logrado por **Namco** se basa fundamentalmente en sus magníficas y revolucionarias recreativas, que vuelven a estar de actualidad con las recopilaciones para ***PlayStation***. Sin embargo, en el mundo de las consolas la compañía nipona también ha sido responsable de algunos de los títulos más destacados de los últimos años. Uno de estos juegos fue SMASH TENNIS para ***Super Nintendo***, al que en el mercado japones se denominó como FAMILY TENNIS. La calidad del mencionado programa, aparecido hace aproximadamente dos años, hizo posible crear el primer cartucho capaz de competir en igualdad de condiciones con la jugabilidad de SUPER TENNIS. En esta



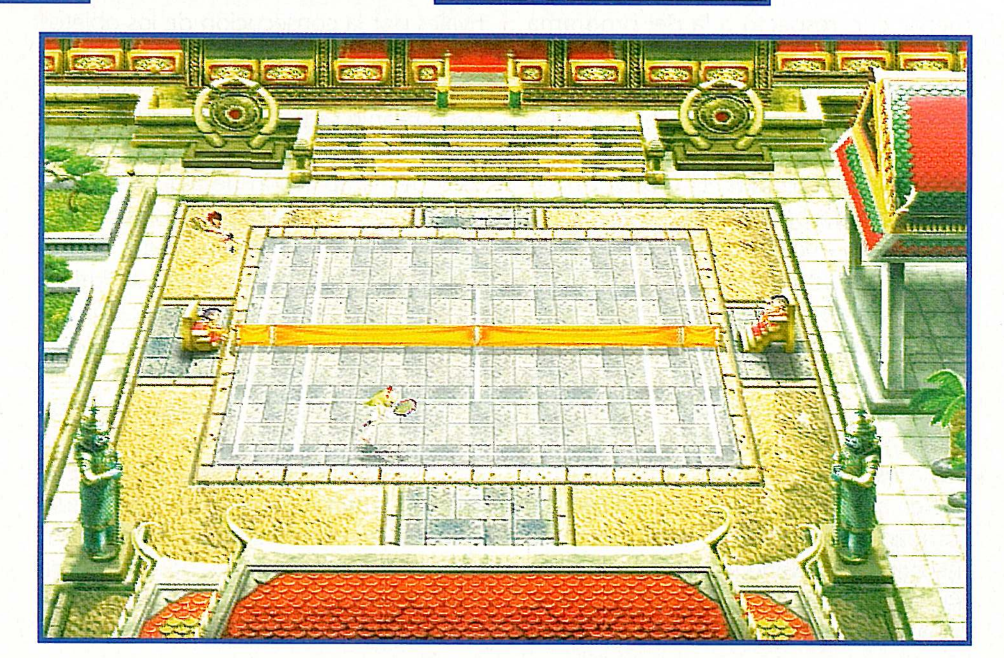
CREAR PISTA

En la modalidad de torneo se ganan objetos jugando partidos.

De esta forma es posible crear nuestra propia pista.

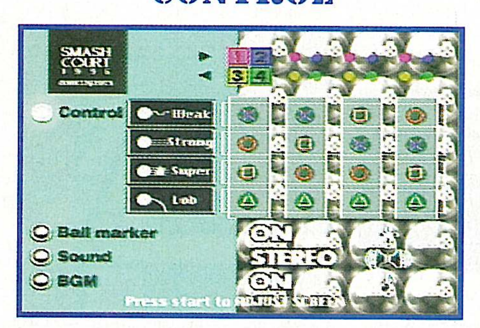
MENU

ocasión **Namco** no quiere perder tiempo, por lo que se ha propuesto hacerse con un sector del mercado deportivo de *PlayStation*, en el que hasta el momento sólo existen dos simuladores en **España** (POWER SERVE y VIRTUAL OPEN TENNIS). Para ello ha recogido los principales aspectos que caracterizaban a la versión de *Super Nintendo* renovándolas con un aspecto gráfico mucho más elaborado. De esta forma se mantienen la variedad de escenarios que llevan el deporte de la raqueta a los más increíbles y disparatados escenarios inimaginables. Estos se encuentran repletos de objetos y personajes, algunos de ellos móviles, en los que se desprende un notable sentido del humor. Sin embargo, la interactividad de estos escenarios se reduce considerable-





CONTROL





El juego traslada el tenis a los más variados escenarios.





	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-4
VIDAS	1
FASES	1 COMPETICION
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89
El diseño de los jugadores es muy sencillo, siendo el aspecto más destacado los magníficos escenarios en los que se disputan los partidos.

MUSICA 92
La selección de melodías es magnífica, adaptándose perfectamente a los escenarios en los que se desarrolla el juego en cada momento.

SONIDO FX 90
La amplia variedad de efectos de sonido incluidos supera con creces a la escaser que suele caracterizar a los simuladores de tenis.

JUGABILIDAD 95
Es difícil hacer posible una variedad de golpes tan amplia con un sistema de control tan sencillo. Un juego que engancha desde el primer momento.

92 GLOBAL
SMASH COURT recoge con acierto los aspectos más destacados de la versión para Super Nintendo, haciendo una renovación gráfica acorde con las características de los nuevos soportes. Aunque se pierde un poco de interactividad, la originalidad, el sentido del humor y la jugabilidad lo colocan en la élite del género.

+ La jugabilidad lo convierten en un juego puntero.

– La reducción en el número de elementos interactivos.

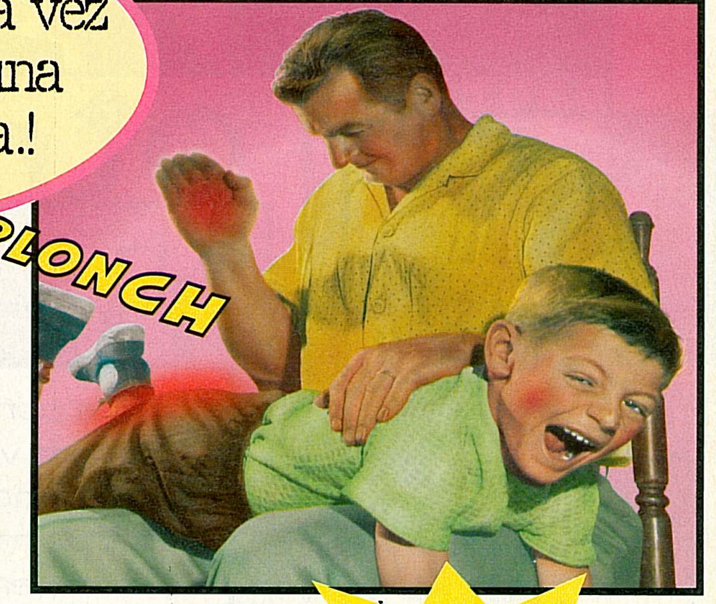
mente con respecto a la del programa original, en detrimento de uno sus principales alicientes. Para reflejar a los jugadores se mantiene la sencillez en el diseño, aunque en esta ocasión se utilizan gráficos renderizados. El efecto conseguido puede parecer un poco lento inicialmente, aunque ha sido perfectamente compensado con la velocidad de la bola en los desplazamientos. Esta característica unida a la variedad y sencillez para realizar los distintos golpes constituyen el núcleo central de la gran jugabilidad del compacto. En el número de opciones no hay demasiada variedad, destacando como novedad el modo torneo. Esta modalidad permite enfrentarse con distintos rivales por la consecución de los objetos con los que adornar nuestra propia pista. De esta forma es posible hacer una escenario propio según nuestra preferencias. También pueden destacarse como innovaciones la aparición de algunos de los personajes más populares de **Namco,** y una impresionante variedad musical. Además, la selección de piezas musicales se adapta perfectamente a los escenarios, a lo que hay que añadir una amplia gama de sonidos. La calidad de SMASH TENNIS encuentra sucesor en el nuevo título de **Namco**, que se sitúa en el primer lugar de los simuladores de tenis para *PlayStation.*

CHIP & CE









Parece mentira, ahora Sega Saturn+Sega Rally por sólo **34.900 Pts.**
y un teléfono móvil de regalo... para que tu padre se calle.

Cuesta creerlo. Pero no tienes más que llevar a papá al PRYCA más cercano para que lo vea. Y es que por sólo 34.900 pts. te llevarás tu Sega Saturn y Sega Rally; el mejor simulador de coches de todos los tiempos, supervisado personalmente por Toyota y Lancia para conseguir un realismo taquicárdico.

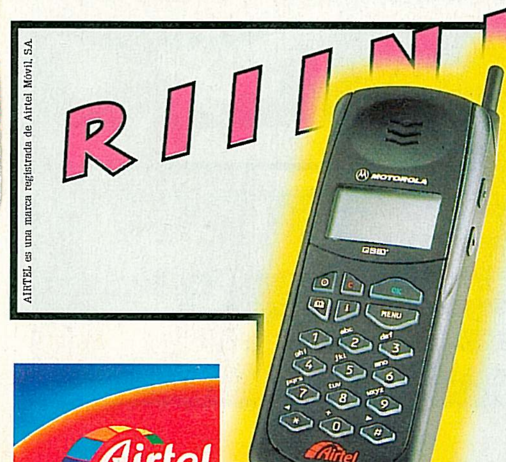


RIIINNNG

AIRTEL es una marca registrada de Airtel Móvil, SA.

Y para que tu padre no abra el pico, de regalo un fantástico teléfono móvil GSM Motorola 6200* de uso exclusivo Airtel.

¿Increíble no? El que tenga fe que crea y el que no, también.



* O terminal de similares características.
- Promoción válida desde el 15.11.96 hasta el 15.01.97
- No incluye alta de línea en el servicio GSM de AIRTEL (3.500 + IVA).
- Imprescindible conservar ticket de compra.
- Más información en la sección de telefonía móvil del centro.



MAS INFORMACION EN: www. sega-europe. com





otra ESTRELLA en el horizonte

Con la conversión de su recreativa STAR GLADIATOR Capcom vuelve a ofrecernos una brillante muestra de su buen hacer y de su excelente gusto para los juegos de lucha con personalidad propia. No es de otra galaxia... pero casi, casi.

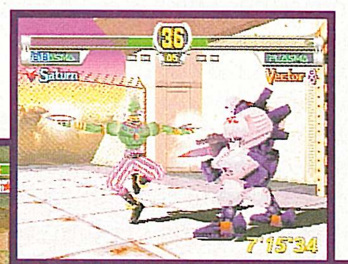
En la larga historia de **Capcom** muy pocas de sus creaciones han escapado a la calificación de brillantes. Si exceptuamos STREET FIGHTER THE MOVIE y THE PUNISHER para ***Mega Drive***, que ciertamente no eran nada del otro mundo, la compañía japonesa nos ha ofrecido un auténtico recital lúdico en todos los sistemas por los que ha pasado. Ahora le toca el turno a **STAR GLADIATOR**, una réplica exacta para ***PlayStation*** de esta recreativa de **Capcom**. **STAR GLADIATOR** es un espectacular *beat´em-up* con una depuradísima técnica y una fantástica ejecución gráfica en la que destacaríamos, sobre todo, a los luchadores por su depurado y personalísimo diseño. Cada uno de los persona-









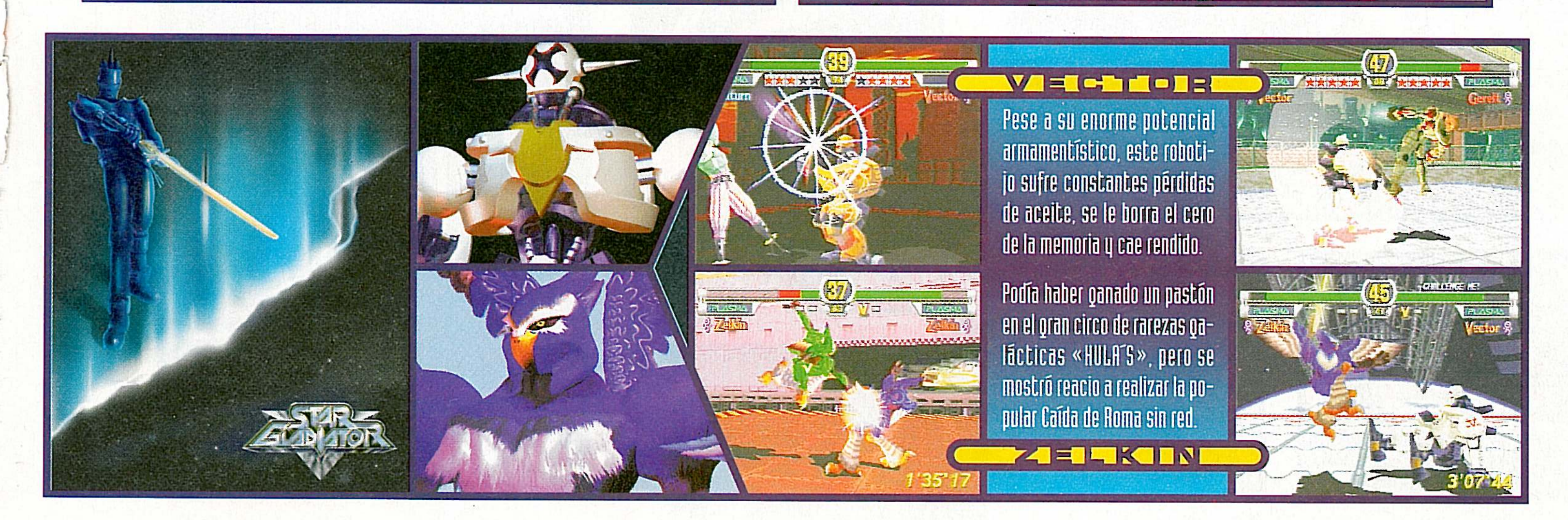




SATURN

El personaje más pintoresco del programa. A sus dotes de gran bailarín y experto en yo-yo, se une su pésimo gusto en el vestir.

jes es todo un alarde de perfeccionismo y buen gusto estético.... aunque también hay un lugar para el exotismo, como en el caso de Zelkin, y la extravagancia, como en el caso de Saturn. Además de una gran belleza los integrantes de **STAR GLADIATOR** poseen un repertorio de llaves y golpes especiales realmente antológicos y muy sencillos de ejecutar. Dentro de lo que son los golpes, los *combos* ocupan un lugar importantísimo al contar cada luchador con una amplia gama de combinaciones especiales, defensas con contraataques y un espectacular e indescriptible movimiento final. Unos impactantes juegos de luces y cámaras, un excelente efecto zoom y una enorme suavidad en los movimientos y giros de los escenarios, son el complemento ideal al fantástico trabajo de animación realizado en los personajes. **STAR GLADIATOR** cuenta con algunas curiosidades que nos permitirán, por ejemplo, aumentar el tamaño de nuestro personaje, en el caso de Gore, o el de nuestra espada en el caso de Hajato. En cuanto a la jugabilidad,









	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9 COMBATES
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

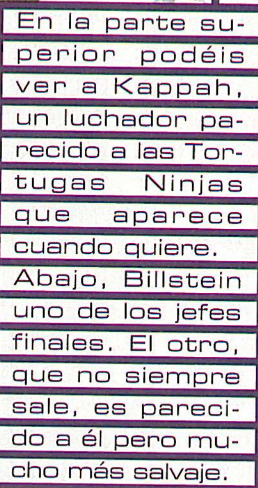
ESPONTANEO



STAR GLADIATOR tiene el problema de la recreativa, y es su escasa dificultad en cualquiera de sus ocho niveles. Con continuaciones infinitas y un poco de práctica, un jugador con algún conocimiento en este tipo de programas dará cuenta de él en muy pocas partidas. El único gran adversario del juego lo encontraremos (si él quiere... porque aparece de un modo aleatorio) en el segundo jefe final, un ser luminoso y casi traslucido con una espada del tamaño de un poste de teléfonos y una esquiva tan portentosa como la de **The Punisher** con su casera. Además de esta mala bestia (y dependiendo del desarrollo de la partida), irán apareciendo algunos curiosos invitados como la tortuga Kappah.

En resumen, **STAR GLADIATOR** es un gran juego de lucha, lleno de calidad, buenos detalles y espectacularidad, al que sólo podemos criticar su escasa dificultad. Salvo este apartado, todo lo demás es digno de figurar entre las grandes creaciones de **Capcom** y entre los cinco mejores juegos de lucha de ***PSX***... aunque a distancia de TEKKEN 2.

DE LUCAR



En la parte superior podéis ver a Kappah, un luchador parecido a las Tortugas Ninjas que aparece cuando quiere. Abajo, Billstein uno de los jefes finales. El otro, que no siempre sale, es parecido a él pero mucho más salvaje.

GRAFICOS 93

Una gran calidad técnica, un diseño depurado y de buen gusto, unos excelentes movimientos y unos golpes especiales realmente espectaculares.

MUSICA 90

Unas cuantas melodías de ritmos pausados y excelente ejecución. Como fondo musical resultan realmente agradables y relajantes.

SONIDO FX 92

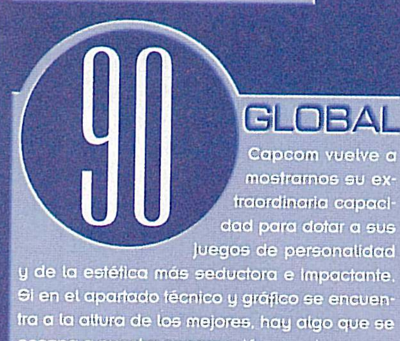
Tan intensos y potentes como la acción del juego. Las voces, alaridos y demás efectos sonoros son el complemento ideal a este espectáculo visual.

JUGABILIDAD 87

STAR GLADIATOR quizá sea demasiado jugable. Acabárselo en cualquiera de los niveles resulta sencillo y con continuaciones infinitas, juego de niños.

FINAL BOSS







90 GLOBAL

Capcom vuelve a mostrarnos su extraordinaria capacidad para dotar a sus juegos de personalidad y de la estética más seductora e impactante. Si en el apartado técnico y gráfico se encuentra a la altura de los mejores, hay algo que se escapa a nuestra comprensión, y es la escasa dificultad con que se ha dotado al programa.

+ El apartado gráfico y el diseño de todos los personajes del juego.
− La escasa dificultad del programa en cualquiera de sus niveles.



STREET RACER™

¡ Estos bólidos
están locos !

BUSCO CHICO SIMPÁTICO
PARA PASEO EN COCHE
INOLVIDABLE...


Hasta 8
jugadores...


Imágenes en 3D...

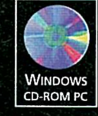

Más de 24 circuitos...


¡ Una carrera endiablada !









WINDOWS
CD-ROM PC







UBI SOFT - Plaza de la Uniòn N°1 - 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
TEL : (93) 589. 57. 20 - FAX : (93) 589. 56. 60 - Internet : http//www.ubisoft.com

© 1996 Ubi Soft Entertainment © 1996 Vivid Image Playstation™ and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

POR ENCIMA

Desde los primeros tiempos, con MK hemos venido disfrutando con la salvaje oleada de secuelas inmortales que siempre se han mantenido fieles a la idea original de Boon y Tobias. Un espíritu oscuro y un tanto macabro que se ha desmarcado del resto otorgando una personalidad única a una saga que ha grabado su nombre con letras de sangre, MORTAL KOMBAT.

La fiel corte de seguidores ha dejado la huella de sus dedos en cada una de las versiones recreativas de MK. Inmersos en un mundo mezquino, donde sólo cuenta la rapidez y una buena dosis de adrenalina para machacar al contrario, siempre han recibido con los brazos abiertos las entregas de este juego para las diferentes consolas. **MORTAL KOMBAT TRILOGY** quiere ganarse a pulso el título de «definitivo», y la verdad, no le faltan razones para serlo. **Midway** volvió a sorprender a todo el mundo añadiendo aquellas cosillas que se rumoreaban ya en MK3, tal es el caso de los *brutalities*. En cuanto al catálogo de golpes y movimientos finales, las prestaciones de **MORTAL KOMBAT TRILOGY** son casi ilimitadas. Los 30 personajes que componen el juego, eso sin contar los luchadores ocultos, nos ofrecen una amplia gama que va desde los imponentes jefes finales de toda la saga hasta personajes que ahora

Elige cualquiera de estos 32 personajes para disfrutar a lo loco.



Cuando se complete la palabra Agressor aumentará tu poder.





DEL BIEN Y DEL MAL

BRUTALITIES

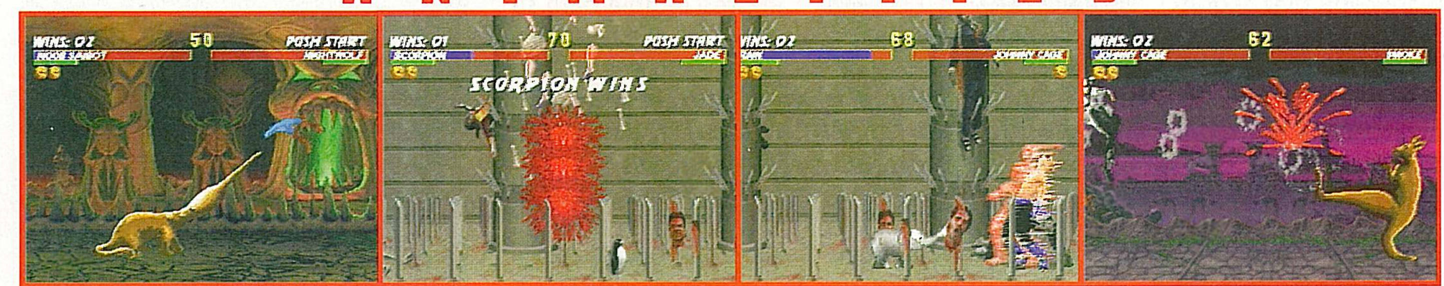


Los golpes finales siguen representados en MORTAL KOMBAT TRILOGY en toda su intensidad. La inclusión de los brutatilies es una de las más esperadas por los seguidores de la saga, y también tiene su hueco en la versión para PlayStation.

pueden seleccionarse y anteriormente permanecían inaccesibles. Como viene ocurriendo en otros juegos, se ha incluido una barra que aumenta el poder de nuestros golpes. Para activarla bastará con golpear al adversario hasta que la palabra *Agressor* aparezca en su totalidad en pantalla. Entonces, el personaje elegido tendrá una estela, será más rápido y efectivo. Si a todo esto le añadimos una calidad gráfica por encima de todo lo visto en cualquier MK, el resultado final es absolutamente excepcional. La animación de todos los personajes ha sido cuidada al máximo detalle, y lo mismo ocurre con los elementos que hay en pantalla, como los periódicos que revolotean por el escenario *The Bridge* que se han multiplicado sin producir ningún tipo de ralentización en pantalla. Este hecho lamentable sí se produce cuando Shang Tsung se transforma en otro personaje.

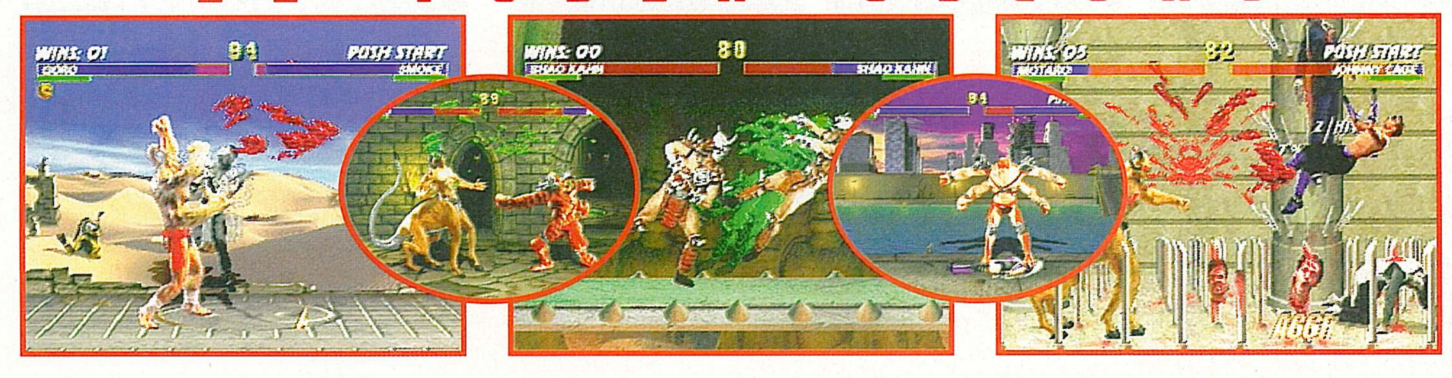
FRIEND NOOB

ANIMALITIES



Los animalities, innovación de MK3, continúan impresionando a propios y extraños. Por falta de espacio, sólo os podemos ofrecer una breve muestra de su extenso repertorio.

EL PODER OSCURO

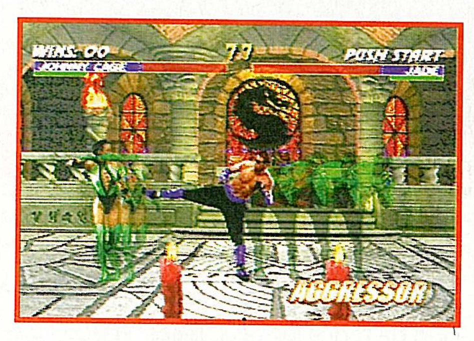


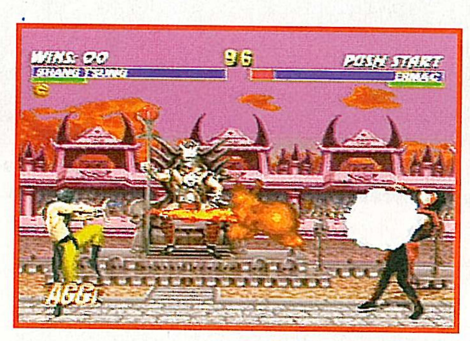
OPCIONES SECRETAS





En la versión definitiva de MORTAL KOMBAT no podía faltar un menú oculto. Tras la interrogante se esconde la posibilidad de ejecutar fatalities con un solo botón y otras ventajas. El truco para activarlo lo encontraréis en mi sección.





Tratándose de una trilogía, podemos contemplar cómo aparecen personajes de todas las entregas en la pantalla de selección. A éstos hay que sumarles 5 luchadores ocultos, Rayden y Kano de MK1, Cage y Jax de MK2 y un ser llamado Chameleon. Este último es un ninja transparente que se transormará cada diez segundos en cualquiera de sus compañeros de vestimenta, Scorpion, Sub-zero, Ermac o Rain, pudiendo ejecutar sus golpes correspondientes. **MK TRILOGY** también engloba los escenarios más representativos de cada edición de este torneo. Es más, **Avalanche** no se ha conformado con rescatar los decorados originales, sino que los ha retocado añadiendo nuevos elementos y dejándolos a la altura que un juego de 32 *bits* se merece. Todos los acólitos de MK encontrarán en **MORTAL KOMBAT TRILOGY** una joya imprescindible para su colección, y hasta la llegada del presumiblemente poligonal y esperadísimo MORTAL KOMBAT 4 un buen y duro hueso que roer durante varios meses.

R. DREAMER

Mano de santo



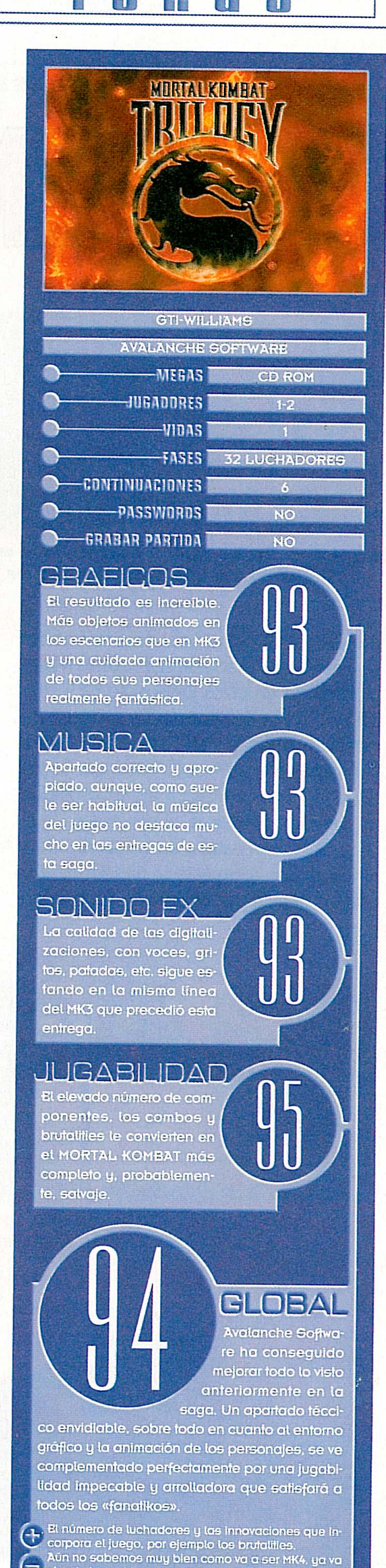




VIEJOS CONOCIDOS

En la pantalla de selección es posible elegir a estos cuatro personajes pertenecientes a la primera y la segunda entrega de MORTAL KOMBAT. Si queréis saber como activarlos echad un vistazo a la sección de trucos.









¡DETÉN LA GUERRA ANTES DE QUE ESTALLE!

SOVIET STRIKE ES UNA MARCA DE ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS ES UNA MARCA REGISTRADA DE ELECTRONIC ARTS. PLAYSTATION Y SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY ENTERTAINMENT INC.

SOVIET STRIKE™

ARCADE

http://www.strike-net.com



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Crystal Dynamics es una de esas compañías que, no se sabe bien por qué, no consigue dotarle del carisma necesario a sus producciones. Dejando de lado que éstos sean buenos o malos, lo cierto es que hasta ahora la mayoría de sus títulos han pasado sin pena ni gloria por el mundo del videojuego. Con PANDEMONIUM, esperemos, puede que se ponga fin de una vez por todas a este «maleficio».

Pandemonium!

Con **PANDEMONIUM**, sinceramente, nos asalta la duda. No podemos discutir que este juego es una virguería a nivel técnico. Tampoco que la calidad de los escenarios, quitando algunos fondos bastante horribles, es muy elevada. Os podemos asegurar que la *intro*, aunque corta, es de un realismo indescriptible (dentro de la propia fantasía que representa), al igual que las músicas y las animaciones, cuya calidad, dentro de unos límites, es bastante palpable. Con todo esto nos preguntamos por qué, a pesar de contar con dieciocho niveles de juego y dos de *bonus*, este juego no acaba de engancharnos. La respuesta a esto puede radi-

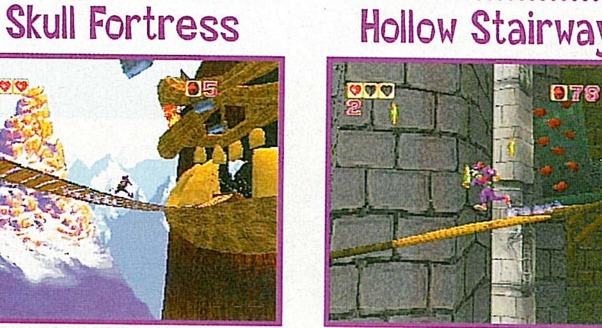




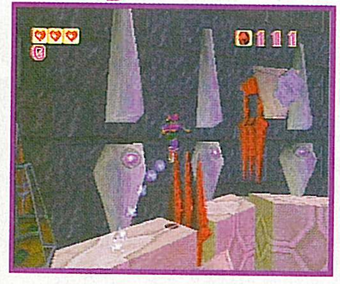
Niveles de Bonus

Estos niveles son una muestra de originalidad y, sobre todo, extravagancia.

Skull Fortress
Hollow Stairway



Dungeon Tower



Lost Caves





Fungus Grotto



Acid Pools

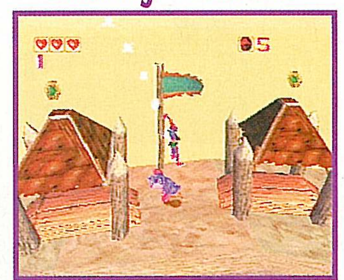


Burning Desert





Branky Wastes



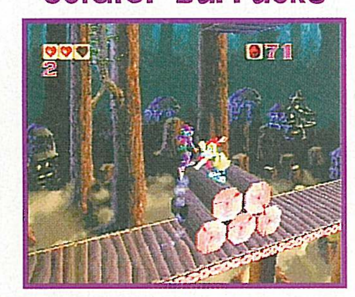
Spider Forest



Canopy Village



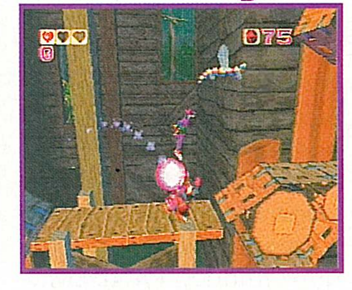
Soldier Barracks



FINAL BOSSES

Los tres enemigos finales a los que nos enfrentaremos no son suficientes para cumplir en este apartado.

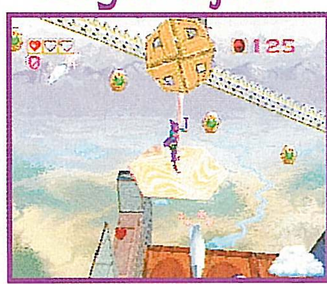
Honcho's Logmill



Honcho's Airship



Dragon Skyfort



Floating Mainfield



Cloud Citadel



PAN PARA HOY...









La calidad de los gráficos es de lo más destacado del juego. No podemos decir lo mismo de los fondos.

car en la excesiva «linealidad» del juego, y eso a pesar de contar con un entorno tridimensional bastante logrado. En pocas palabras, si cogemos el más clásico de los juegos de plataformas lineales y le cambiamos sus gráficos planos por unos mucho más espectaculares en 3D... ¿qué nos queda? Está claro que este **PANDEMONIUM**.

Nuestra reflexión final vendrá a demostrarnos que, de cualquier modo, **PANDEMONIUM** es un buen juego. En él encontraréis las importantes limitaciones que os hemos comentado, aunque por el contrario hallaréis virtudes ya mentadas en este texto, como sus espectaculares gráficos (extraordinarios en algunas ocasiones).

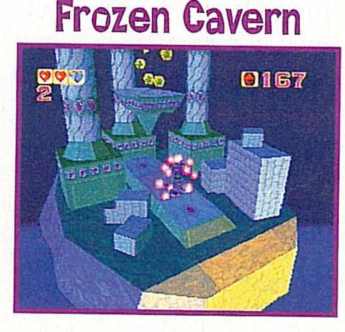
En fin, si os gustan este tipo de juegos y además os interesan las complicaciones, un título como CRASH BANDICOOT puede que te guste más. Eso sí, si no quieres liarte la vida, este **PANDEMONIUM** de **Crystal Dynamics** te vendrá al pelo.

J. C. MAYERICK

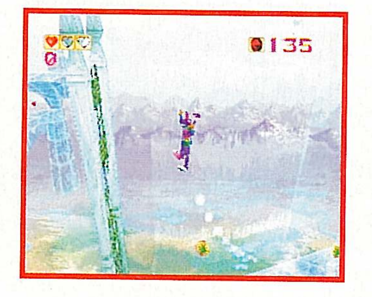
Efreet Cavern



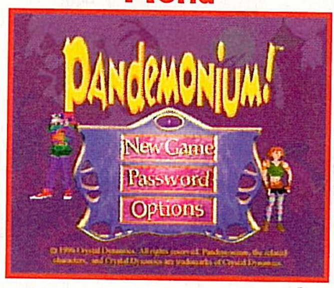
Frozen Cavern







Menú



Seleccionar Nivel



Opciones





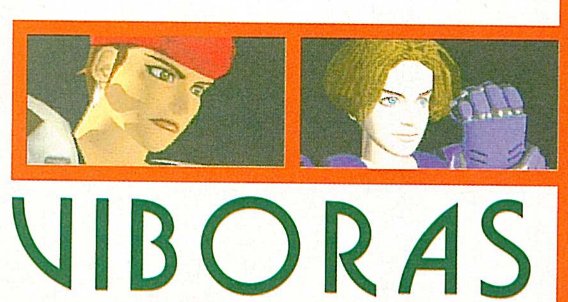
zólo
loz máz fuedtez
zobdeviven



Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! para cualquier consulta o información que quieras sobre estos productos de Nintendo España, llama al (91) 319 22 44

TAPSA/



VIBORAS SIN VE





Con un nombre un tanto extraño si tenemos en cuenta que la traducción de **FIGHTING VIPERS** a castellano sería «culebras luchadoras», **AM2** buscó un nuevo éxito en el campo de los *beat´em-up*, cogiendo la jugabilidad de VIRTUA FIGHTER y añadiendo algunos detalles innovadores. Las diferencias con el V. F. de **AM2** no son pocas. En primer lugar los personajes tienen una pinta completamente futurista, y algunos de ellos enfundados en armaduras o rodando sobre patines. Aparte de las diferencias puramente estéticas, en el juego abundan novedades. En

TRAS LAS SAGA VIRTUA FIGHTER POR FIN LLEGA A SATURN LA CONVERSION DEL ULTIMO GRAN BEAT'EM-UP DE AM2.

primer lugar, al realizar algunos golpes, y siempre bajo libre criterio del programa, se repetirán algunos golpes en pleno combate. Esta repetición se realiza tres veces seguidas y con distintos planos de cámara, otorgando un mayor dinamismo a la acción. Los escenarios influirán en el desarrollo del juego, ya que en todos los decorados podremos realizar algo similar al *Pit Fatalitie* de MORTAL KOMBAT, pero en esta ocasión contra los muros o vallas presentes en el juego, por lo que podremos estrellar, lanzar al vacío o incluso empalar a nuestros enemigos. Los que quieran encontrar en **FIGHTING VIPERS** un juego completo dispondrán de infinidad de golpes y llaves, más de 30 por personaje. Hasta aquí las excelencias de la máquina, pero, ¿qué secretos esconde la versión para *Saturn*?. Empezando por la calidad gráfica,

ENTRENAMIENTO

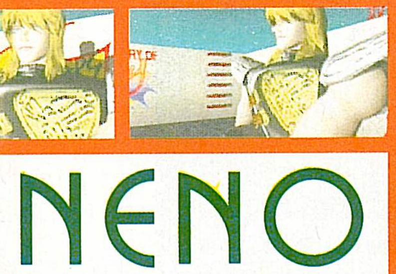


LA MEJOR MANERA DE DOMINAR LOS CONTROLES ES UTILIZAR LA OPCION TRAINING DE ESTE JUEGO, AHI PODRAS APRENDERLO TODO.











AM2, ha respetado en lo posible el original, sin llegar a los límites de VF2. El control de los personajes es idéntico a la recreativa, pero por desgracia la dificultad no lo es, y es ahí donde está el problema. Incluso en el nivel *Very Hard* es muy fácil terminar con todos los enemigos, por lo que os recomiendo para jugar con amigos más que a solas. Aparte de los consabidos modos *Arcade* y *Versus*, podremos realizar un *Group Battle* contra nuestro más odiado amigo. Pero lo que sin duda en-

PLAYBACK

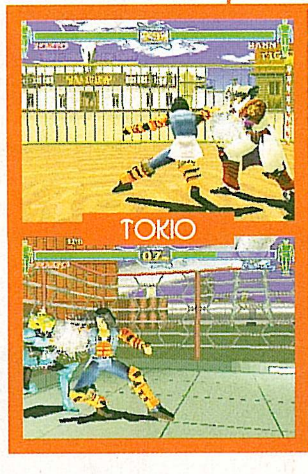


EXHIBITION MATCH

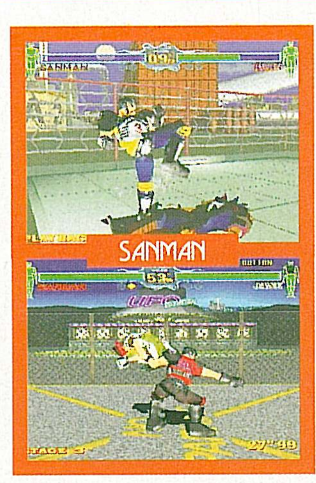
96/08/30 00:00	GRACE VS JANE
96/08/30 00:00	BAHN VS TOKIO
96/08/30 00:00	RAXEL VS BAHN
96/08/30 00:00	TOKIO VS JANE
96/08/30 00:00	SANMAN VS TOKIO
96/08/30 00:00	JANE VS SANMAN
96/08/30 00:00	CANDY VS GRACE

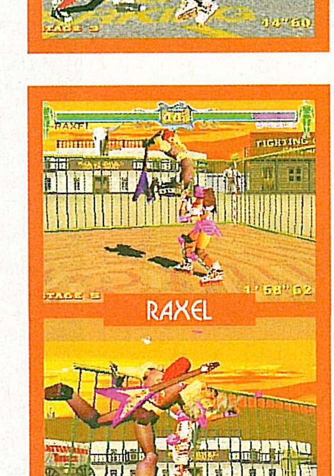
EN ESTA OPCION PODREIS QUEDAR EN RIDICULO REPRODUCIENDO VUESTROS COMBATES.

EN FIGHTING VIPERS LOS GOLPES QUE PUEDEN REALIZAR LOS LUCHADORES CAMBIAN DEPENDIENDO DEL LUGAR EN QUE NOS ENCONTREMOS DEL ESCENARIO, POR EJEMPLO LOS GOLPES CONTRA VALLAS Y MUROS.


GRACE

A PESAR DE CONTAR CON MAS DE 30 GOLPES POR PERSONAJE, EL CONTROL DE ESTOS ES MUY SENCILLO E INTUITIVO, DE MANERA QUE HASTA LOS INUTILES COMO DE LUCAR PODRAN REALIZAR LOS MAS INVEROSIMILES COMBOS.


SANMAN

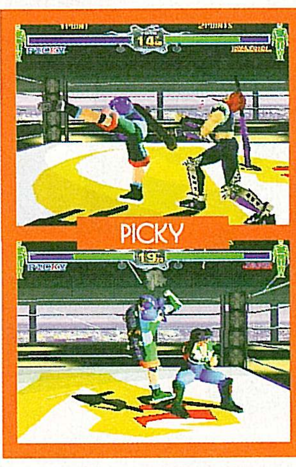

RAXEL

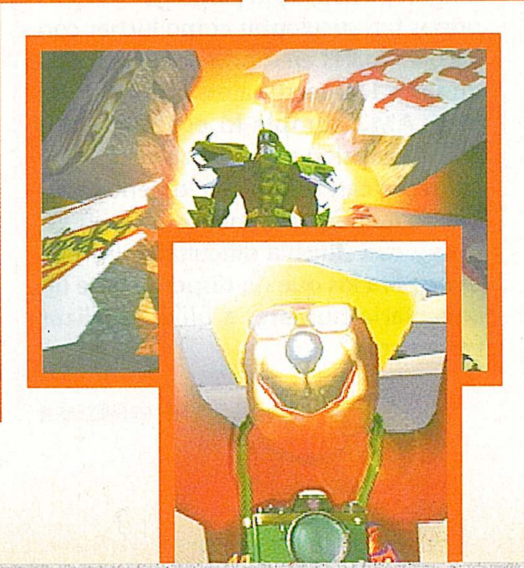

TOKIO


CANDY

JANE


BAHN


PICKY



CADA VEZ QUE TERMINEIS EL JUEGO, UNA NUEVA OPCION SE AÑADIRA AL SEGUNDO MENU DE OPTIONS. AL MISMO TIEMPO DISFRUTAREMOS DE NUEVAS Y BONITAS PANTALLAS DE CADA LUCHADOR EN EL PORTRAIT.

DE TODOS LOS PERSONAJES LAS CHICAS SON LAS MAS VELOCES Y AGILES. PARA DISFRUTAR DE TODO SU POTENCIAL ENERGETICO SERA NECESARIO QUE SE QUITEN ALGUNAS PIEZAS DE ROPA, AHI ESTA SU SECRETO.







PERSONAJES OCULTOS

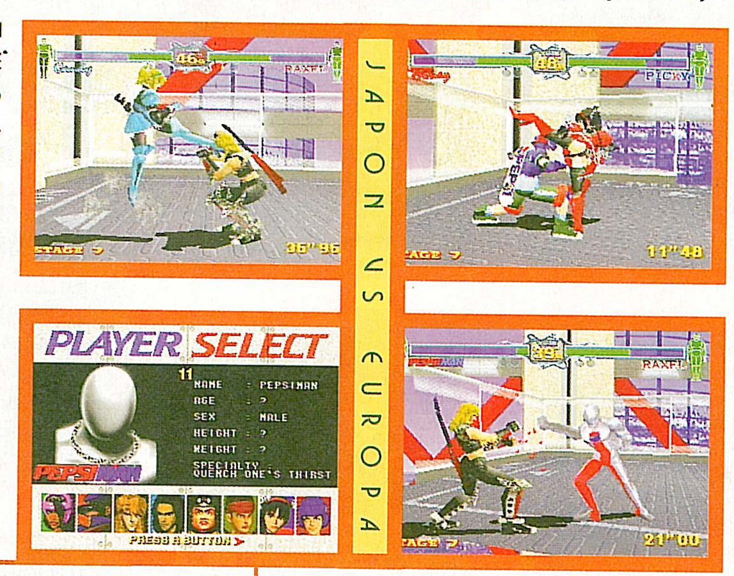


KUMACHAN, MAHNLER Y B. P. SON LOS PERSONAJES OCULTOS QUE ENCONTRARAS EN ESTE JUEGO, CADA UNO CON SUS HABILIDADES.NO TE DEJES ENGAÑAR POR SU ASPECTO, PORQUE HASTA UN OSO DE TRES METROS ES VELOZ.

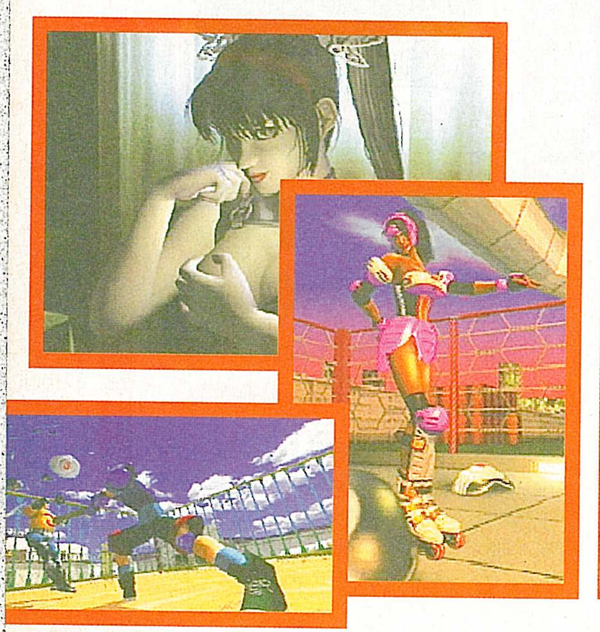


cantará a los jugadores más detallistas son las opciones «de relleno» que se han incluido en esta versión, como la de *Training*, en la que podremos ejecutar todos los golpes de cada personaje, o la opcion de *Playback*, que nos permitirá, si tenemos libre la *Ram* suficiente, grabar todos los combates para poder disfrutar de cada uno de nuestros golpes. A pesar de la facilidad con que os acabaréis el juego, **FIGHTING VIPERS** guarda muchos secretos para los que se lo terminen varias veces, desde las tipícas opciones extra, pasando por los personajes ocultos hasta otras cosas menos atípicas. Por ejemplo, cada vez que nos terminemos el juego con algún personaje,

JAPON VS EUROPA



AL IGUAL QUE OCURRIA EN LA VERSION QUE HABITA EN LOS SALONES DE JUEGO, EL NOMBRE DE HONEY HA SIDO SUSTITUIDO POR EL DE CANDY Y TODOS LOS MOTIVOS PUBLICITARIOS DE PEPSI, HAN DESAPARECIDO DEL LA VERSION EUROPEA, Y LO QUE ES PEOR, TAMBIEN EL ENTRAÑABLE Y ESPECTACULAR PEPSIMAN, UNO DE LOS MEJORES LUCHADORES.



podremos acceder a una opcion llamada *Portrait*, donde podremos visionar cada una de las pantallas de los finales que presenciemos. Para los que tengan paciencia, el juego guarda sorpresas tan suculentas como luchar con los personajes en modo *Deformed*, desnudar a los personajes, etc. Una vez mas, **AM2** cumple lo esperado con una conversion más que correcta, que conserva casi todos los elementos claves de la máquina, menos uno: su escasa y casi ridícula dificultad. Un *handicap* para los que no dispongan de un adversario humano a quien apalizar vía consola.

THE PUNISHER





ALGUIEN MUY PELIGROSO SOLO PIENSA EN ACABAR CON LA LEY.





LO MALO ES QUE LA LEY ERES TU.





Llega Virtua Cop II. La acción trepidante y el subidón de adrenalina se multiplican por dos. Los mafiosos de la corporación EVL están más cabreados que nunca. Tendrás que enfrentarte a ellos en cualquier rincón de la ciudad, luchar en el interior de un transatlántico, perseguirles en coche o combatirles desde un helicóptero. Y para eso vas a necesitar refuerzos. Por suerte, además de a Rage y a Smarty, ahora tienes a Janet. Unidos vais a tener que acabar con los criminales más peligrosos. Antes de que ellos acaben con vosotros.



www.sega-europe.com

A LA VENTA
EN VIDEO
EL 19 DE
NOVIEMBRE

EN LA SELVA DE JUMANJI S



JUMANJI

COLUMBIA TRISTAR
HOME VIDEO

COPYRIG 995 TRISTAR PICTURES, INC. All rights reserved.



NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCION .... POBLACION ....

CP .... PROVINCIA .... TELFNO. ....

RESPUESTA ....



La saga de lucha por excelencia regresa a la consola de sus amores casi un lustro después del legendario STREET FIGHTER II y sus revolucionarios 16 megas. Dispuesta a hacer historia de nuevo, **Capcom** ha conseguido lo que parecía a todas luces imposible: condensar todos los gráficos, el sonido, las opciones y la jugabilidad del último episodio de la saga, **STREET FIGHTER ALPHA II**, en un cartucho de *SNES* de 32 megas. Y no hablamos de una conversión perrerilla de esas que circulan por ahí… ¡Es la recrea-

Aquellos que pensaban que los 16 bits estaban acabados no contaban desde luego con **Nintendo** y **Capcom**. Y mucho menos con la conversión a **Super Nintendo** del explosivo **ALPHA 2**. Super Combos, Custom Combos, 18 luchadores y 32 megas de pura adicción cien por cien **Coin-Op**.



tiva pura y dura! No falta ni una llave, ni un golpe, ni una melodía, nada. Por supuesto, **Capcom** no puede hacer milagros (aunque han estado muy cerca de conseguir uno), y la conversión ha perdido por el camino algunos *frames* de animación con respecto a la máquina original, tanto en los escenarios como en los luchadores, pero se perdona si a cambio podemos disfrutar en nuestra ***Super Nintendo*** de toda la jugabilidad y las opciones de la máquina. Comparada con la placa *beta* que nos suministró **Nintendo España** el mes pasado, la versión definitiva de **ALPHA 2** ha sufrido importantes mejoras, sobre todo en lo referente a los gráficos de los personajes, sin duda, los mejores que han visto un SF II de ***SNES***. El escenario de Rolento (el del ascensor con el anuncio de **Fujitsu**) tiene ahora por fin el *scroll* vertical de la recreativa y la música ha mejorado ostensiblemente (adiós a la trompetilla de Don Nicanor que amenizaba la *intro*). Eso sí, sigue necesitando un par de segundos antes de cada combate para descompri-

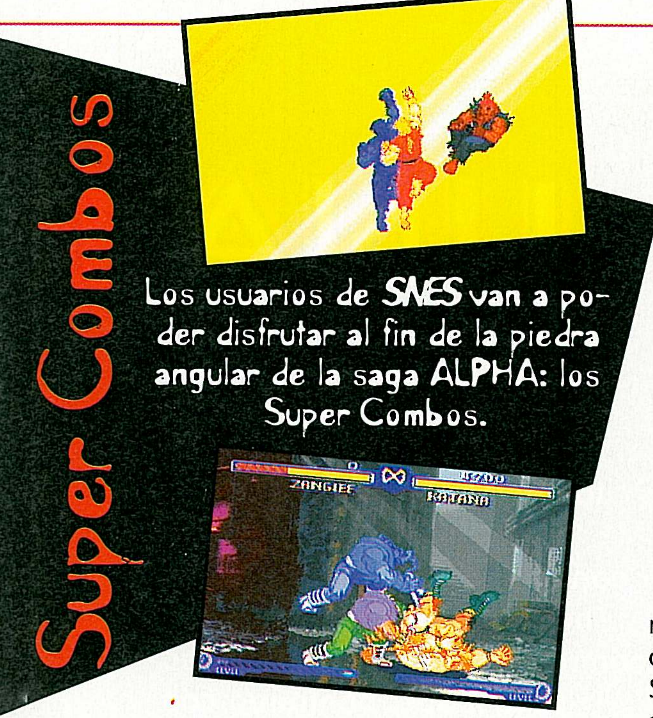


Esta saga ha estado siempre ligada a la existencia de *SNES*. No en vano, el primer SF II ha sido uno de sus juegos más emblemáticos

mir la melodía de cada escenario. Para aquellos que no hayan tenido la fortuna de jugar con el primer ALPHA (ni en su versión recreativa ni en las posteriores adaptaciones a ***PlayStation*** y ***Saturn***), es necesario aclarar que toda la saga ALPHA está situada cronológicamente antes de STREET FIGHTER II, por ello el juvenil aspecto de Ryu y Ken. A éstos les acompañan otros 16 luchadores más, cinco más que en el anterior STREET FIGHTER ALPHA. Todos ellos forman un particular *Crossover* en el que podemos encontrar personajes de STREET FIGHTER (Adon, Gen, Birdie, Ryu, Ken y Sagat), STREET FIGHER II (Chun-Li, Dhalsim, Zangief y Bison), SUPER STREET FIGHTER TURBO (Akuma) y FINAL FIGHT (Guy, Rolento y Katana, llamado Sodom en la versión japonesa). Rose, Nash y Dan vienen del primer ALPHA, por lo que Sakura es la única novata en un universo de experimentados luchadores, al que hay que añadir además cinco personajes secretos. Por ahora a la única que podemos encontrar es a la versión Super Turbo de Chun-Li, pero no desfalleceremos hasta encontrar a Shin Gouki, Evil Ryu y los otros. Y por si todo este arsenal de luchadores no fueran suficiente para llamar la atención de los usuarios de ***Super Nin-***

¿Y evil ryu?

En el final del juego se deja la puerta abierta a la posibilidad de seleccionar a Evil Ryu. ¿Podremos seleccionarlo junto a Shin Gouki?



Super Combos

Los usuarios de SNES van a poder disfrutar al fin de la piedra angular de la saga ALPHA: los Super Combos.



tendo, **ALPHA 2** pone además a su disposición los fulminantes *Super Combos*, los nuevos *Custom Combos* (con los que podrás crear tus propias series de llaves y magias), los *Alpha Counters* y el más demoledor golpe de todo el universo STREET FIGHTER: el *Raging Demon*. Las tres técnicas dependen de una pequeña barra de energía, dividida en tres niveles y situada en los bajos de la pantalla, que se irá rellenando a medida que ejecutemos golpes y magias especiales. Cuanto más repleta esté la barra en el momento de ejecutar la ténica, más demoledora y espectácular será. Todo un arsenal de estilos de combate que barren con todo lo visto en los anteriores episodios de SF, y que al añadirse unos gráficos sensacionales y la jugabilidad propia de una recreativa dan como resultado el mejor STREET FIGHTER de cuantos han aparecido en la consola de **Nintendo**. Quizá sus luchadores no sean tan grandes ni estén tan bien animados como los de las versiones para 32 *bits*, pero os podemos asegurar que no se puede hacer un juego de lucha mejor en un sistema de 16 *bits*. **Capcom** le ha brindado a la consola de **Nintendo** una oportunidad de oro de codearse sin ningún tipo de complejos con otros sistemas más potentes como ***Saturn*** o ***PlayStation***, con uno de los más completos, divertidos y jugables títulos de cuantos han aparecido en ***SNES***. Absolutamente recomendable e infinitamente superior a todo lo que hayas visto jamás en *beat´em-up* para esta consola, los 32 megas de **STREET FIGHTER ALPHA 2** valen su peso en oro.

NEMESIS & DOC





	NINTENDO
	CAPCOM
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 95

Aunque han sido recortadas un buen número de frames de animación con respecto al original, siguen siendo los mejores vistos en un SF de SNES.

MUSICA — 91

Algunas son un poco ratoneras, pero en conjunto, la labor de los músicos de Capcom es bastante elogiable. No es tan fácil como meterla en un CD.

SONIDO FX — 92

Eso sí, los efectos de sonido se los han currado de lo lindo. Voces, gritos y frasecillas digitalizadas amenizan cada combate añadiendo mucha emoción.

JUGABILIDAD — 95

¿Qué se puede decir? Un STREET FIGHTER siempre será un STREET FIGHTER. Y si encima tenemos 18 luchadores, Alpha Counters, Super y Custom Combos...

95 GLOBAL

Justo lo que necesitaba Super Nintendo para recuperarse de unos meses de pocos juegos y mucho aburrimiento. STREET FIGHTER ALPHA 2 es tan jugable y divertido como sus hermanos, pero los supera a todos por sus sensacionales gráficos, sus numerosas técnicas de combate y su enorme parecido con la máquina original.

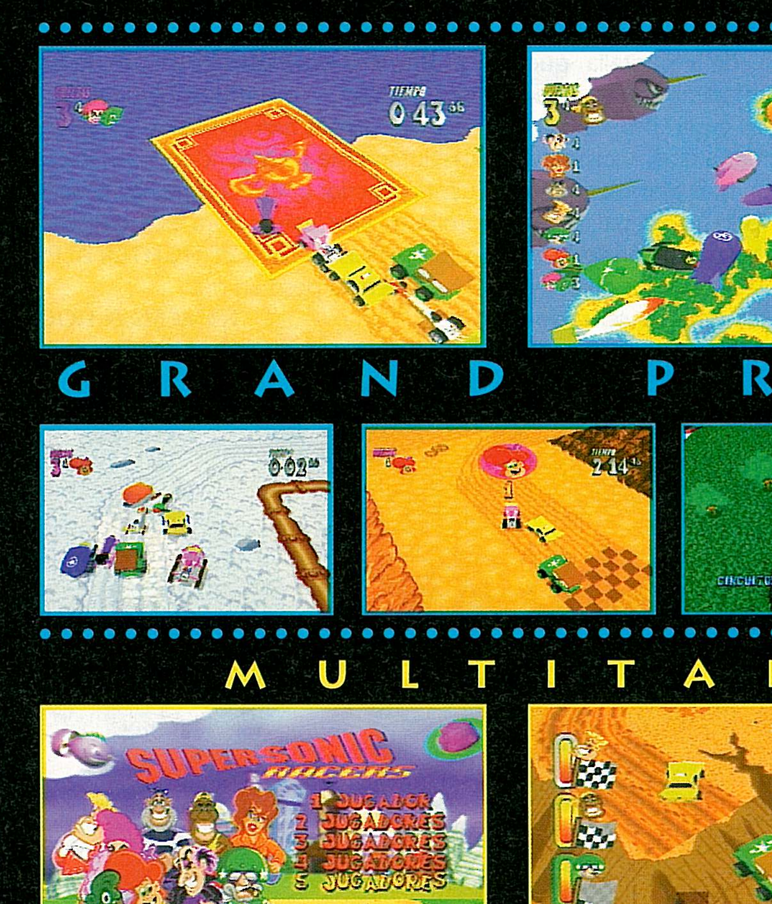
+ Una vez más, la jugabilidad es su principal valuarte frente a otros juegos de lucha.
− La ausencia del modo training de PSX y Saturn para practicar las numerosas técnicas del juego.



UNA B

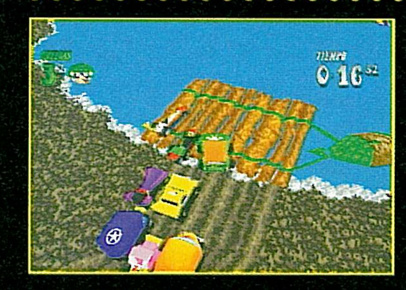
Los juegos con coches diminutos siempre han gozado del beneplácito de la afición. Títulos de la talla de SKIDMARKS o el consagrado MICROMACHINES han sido un seguro de vida contra el aburrimiento. Por eso Mindscape, contando con algunos miembros de los padres de MICROMACHINES 2, ha apostado por SUPERSONIC RACERS, un fuera de serie tan divertido como pequeño.

El nombre de este juego es el mejor apelativo para lo que te vas a encontrar en cuanto conectes tu consola, algo supersónico. Una auténtica avalancha de acontecimientos que requieren de toda tu atención para no perder la carrera que lleva a la gloria, a lo más alto del podio. Porque, como viene siendo habitual en este tipo de juegos, todo se sale un poco de madre y el resultado final es impredecible, lo que resulta esencial para captar nuestra atención en todo momento. MICROMACHINES es, sin ninguna duda, la gran referencia. Sobre todo las versiones para *Mega Drive*, que consiguieron levantar polvo y astillas de los mandos. La similitud entre este grandísimo título y SUPERSONIC RACERS es evidente, no en vano, algunos miembros responsables de la creación de MICROMACHINES 2 para los 16 *bits* de **Sega** han estado involucrados en el desarrollo de su sustituto en ***PlayStation***. Salvando las diferencias técnicas entre ambas consolas, encontramos una auténtica maravilla. Las rotaciones en 3D con profundidad y desniveles a lo largo de los circuitos, el inmejorable aspecto de los edificios y demás construcciones conforman un apartado gráfico de

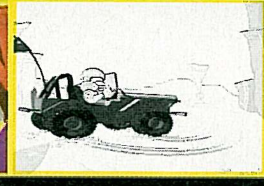




ARBARA CARRERA



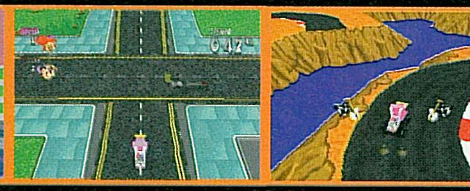
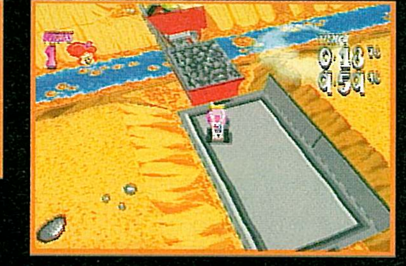


BLASTEM

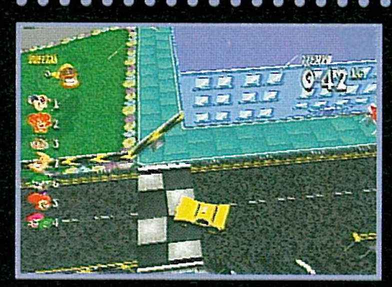
Su vehículo alcanza grandes velocidades pero su escaso agarre os puede poner en aprietos en las curvas.

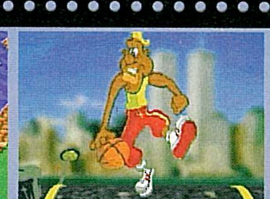


VAROUKA

Su corta edad no le impide manejar el vehículo como una autentica piloto profesional.




DUNKUM

Las calles de Nueva York han sido una buena escuela para este taxista venido a más.



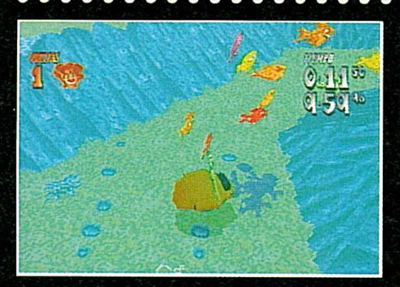


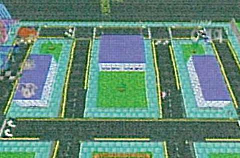




JOHNNY

Después de un estrepitoso fracaso como Go-go en las playas de la Costa Brava ha preferido cambiar de aires.





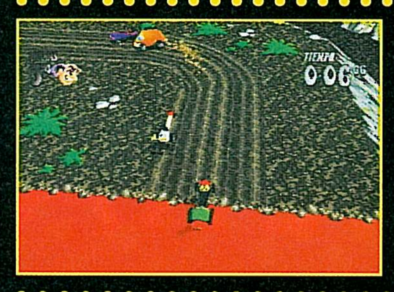


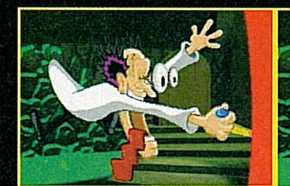
LUCY

La intrépida reportera de Tele Peich, combina su ajetreada vida de estrella con las carreras.











DR. DIABOLIC



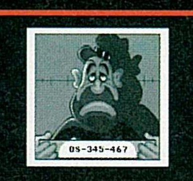




SLOTH Y MARTA

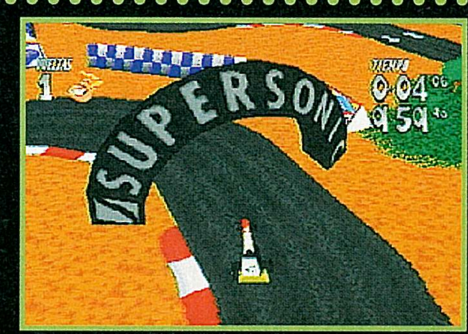






OSWALD





CIRCUITOS SECRETOS



inmejorable calidad. Los programadores no han podido olvidar una de las características que mayor éxito tuvieron entre el público, la posibilidad de participar hasta ocho jugadores, en este caso en una sola consola o con cable link siempre pensando en favorecer las relaciones sociales, un tema bastante controvertido en el mundo de las consolas. El único apartado que no convence del todo es el musical debido a que pecan de lentitud en un juego en el que la velocidad prima por encima de todo. **SUPERSONIC RACERS**, gracias al abanico de posibilidades, disfrutará de una larga vida en *PlayStation*.

R. DREAMER



MINDSCAPE

SUPERSONIC

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	30 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS



La calidad de los gráficos poligonales y la gran variedad de vistas logran un resultado con elevados cotas de espectáculo y grandiosa puesta en escena.

MUSICA



Las melodías de este CD tienen una calidad excepcional, pero resultan soporíferas para este tipo de juegos debido a su lento ritmo.

SONIDO FX



Cada escenario tiene sus propios efectos sonoros, pero el sonido de los motores no está muy conseguido y no refleja el realismo requerido.

JUGABILIDAD



La variedad de modos de juego es el principal aliciente del juego, con 8 jugadores participando alcanza el límite. El problema es encontrar 8 mandos...



GLOBAL

Sin llegar a la brillantez de MICRO-MACHINES 2, que fue todo un hito en Mega Drive, SUPERSONIC RACERS nos ofrece una manera distinta y muy divertida de afrontar la simulación automovilísitca. Los más de 30 circuitos pondrán a prueba nuestras habilidades para que podamos disfrutar durante horas y horas.

+ El elevado número de circuitos y la perfecta ambientación gráfica en cada uno de ellos.

− En ciertos momentos el juego pierde fuerza al no poder controlar nosotros los acontecimientos.




INTERACTIVE STUDIOS LIMITED
ISL
FIRO & KLAWD
TU QUE MIRAS CARAPICO
• Un reparto de más de 30 caracteres, completamente creados en 3D, todos con diferente personalidad y actitud que les da un estilo de ataque diferente (tanto físico como verbal)
• Ocho mundos isométricos y virtuales generados en 3D
• Uno o dos jugadores, en acción simultánea. Puedes competir o colaborar con un amigo.
• Juego no lineal. Durante el juego las decisiones que vas tomando, hace que la historia tenga diferentes finales.
• Aproximadamente 16 diferentes localizaciones de 8 mundos virtuales, cada uno con seis personajes para quitar de en medio.
PlayStation
PC CD-ROM
ERBE
BMG INTERACTIVE





HIELO sobre hojuelas

La gran calidad gráfica, en un entorno poligonal, se une a un variado menú de opciones para lograr uno de los mejores juegos deportivos de la compañía Electronic Arts para 32 bits.





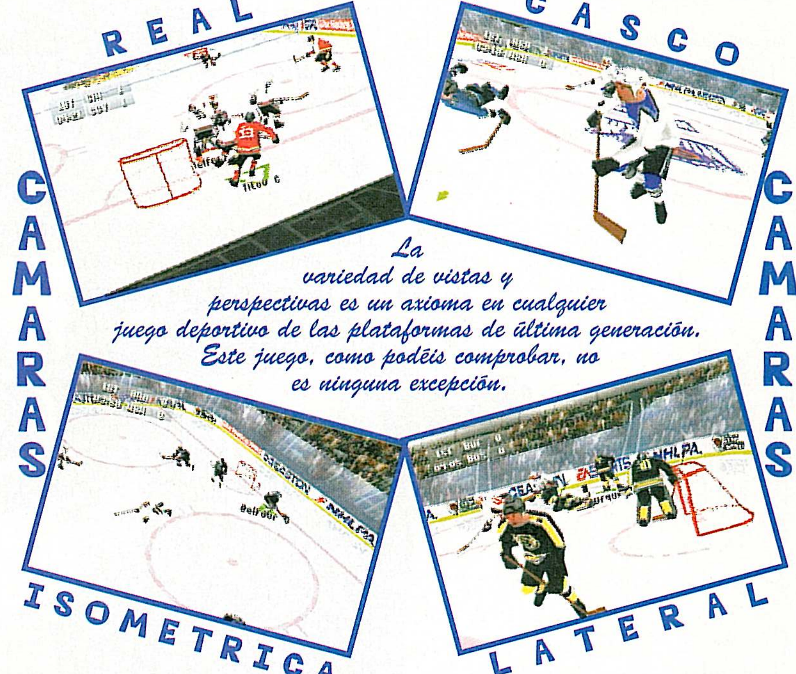




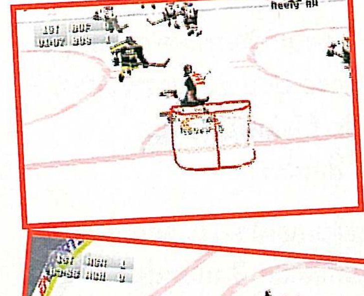


Electronic Arts ha tenido en la saga NHL uno de sus pilares deportivos dentro de las consolas de 16 *bits*. Con un año de retraso con respecto al lanzamiento de las nuevas consolas, esta numerosa dinastía da el salto hasta los nuevos soportes. Sin embargo, no es el primer compacto de la compañía norteamericana sobre las pistas de hielo, ya que NHL HOCKEY'94 fue objeto de una versión para el casi olvidado *Mega CD*. Mientras que el mencionado título se limitaba a maquillar, fundamentalmente con efectos de sonido, los cartuchos de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, en esta oca-





La variedad de vistas y perspectivas es un axioma en cualquier juego deportivo de las plataformas de última generación. Este juego, como podéis comprobar, no es ninguna excepción.







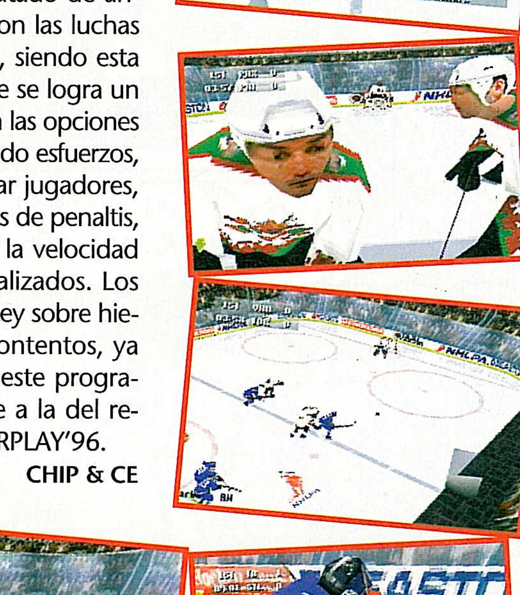






sión el resultado es muy distinto. Para empezar se utilizan gráficos poligonales tanto para representar a los jugadores como a todo el escenario que rodea las canchas de juego. Por su parte el público ha sido reflejado mediante texturas, siendo la primera vez que se las ha dotado de movimiento. Las cámaras permiten obtener tres perspectivas laterales, tres reales, dos isométricas y una desde el casco del jugador controlado. Con esta última se consiguen imágenes impresionantes, aunque es prácticamente imposible poder participar en el juego de una forma activa. Los suaves desplazamientos, tanto de los jugadores como de la imagen, y el sencillo, pero a la vez variado, control del juego dotan a este programa de una gran jugabilidad. Otro aspecto rescatado de anteriores entregas son las luchas a puñetazo limpio, siendo esta la versión en la que se logra un mejor resultado. En las opciones no se han escatimado esfuerzos, siendo posible crear jugadores, participar en tandas de penaltis, e incluso observar la velocidad de los disparos realizados. Los aficionados al hockey sobre hielo pueden estar contentos, ya que la calidad de este programa es comparable a la del reciente NHL POWERPLAY'96.

CHIP & CE













IRONMAN & X-O MANOWAR IN HEAVY METAL

2 JUGADORES

Hay cosas que adquieren su verdadera dimensión cuando las practican dos. Eso es válido para este juego... pero una utopía para la vida sentimental de The Punisher.

The Punisher, con un chaleco verde regalado por sus progenitores, recibe su merecido por torturar nuestros oídos con unas extrañas e impensables historias de amor.

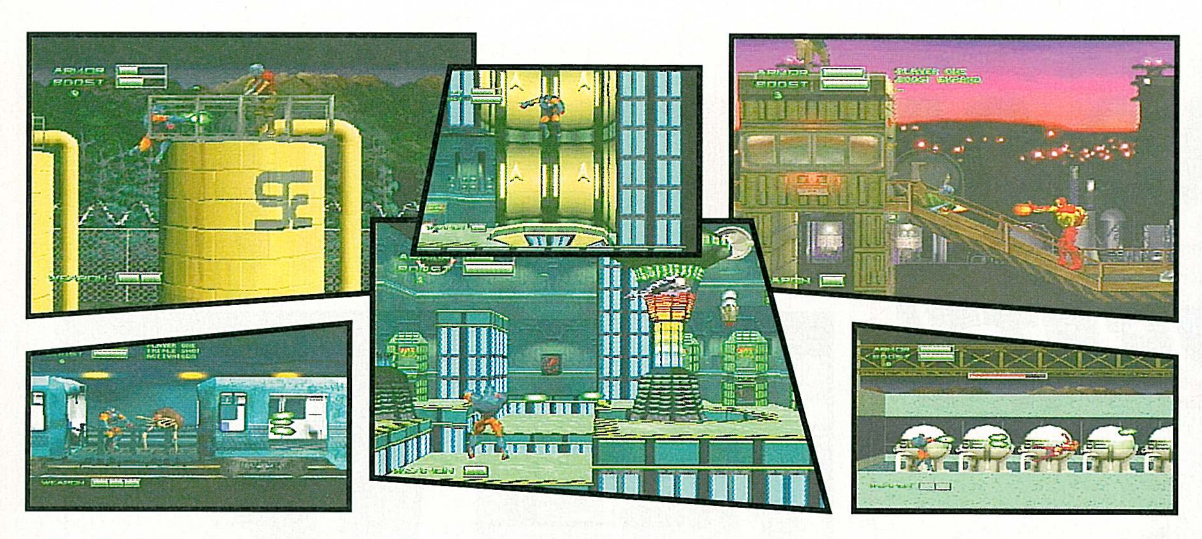
4 JEFES

Estos son sólo cuatro de los muchos jefes finales que encontraréis en este largo juego. La verdad es que son algo decepcionantes para un programa de 32 *bits*.

Sus patrones de ataque son bastante sencillos, y aunque su aspecto sufre algunas transformaciones, lo cierto es que The Punisher resulta mucho más terrorífico.







Un superhéroe suele ser suficiente para acabar con cualquier amenaza posible... pero, en esta ocasión, la cosa debe estar «muy malita» porque Iron Man y X-O Manowar se ven obligados a unir sus fuerzas.

IRONMAN AND X-O MANOWAR IN HEAVY METAL de **Acclaim** es un arcade para *Saturn* y *PlayStation* protagonizado por dos carismáticos personajes del mundo del cómic pertenecientes a las editoriales **Marvel** y **Valiant.** Como juego rescata la mecánica más típica de los programas que sobre este género abundaban en los 16 *bits*. Por resumirlo de algún modo estas serían esas características: gran variedad escénica, múltiples niveles de desarrollo no siempre lineal, cientos de enemigos por fase, unas cuantas misiones que aumentan en complejidad de una manera notable y, por último, varios «bosses» repartidos entre las fases además del recurrente jefe de fin de nivel. Como principal aportación al género destacaríamos la renderización de los personajes, la utilización de rutinas gráficas interesantes y una excelente sensación de profundidad.

En líneas generales, es un juego bastante entretenido y muy jugable, y sólo se le puede criticar el tema de los jefes finales, que pese a ser algo durillos, tienen unos patrones de ataque demasiado evidentes. Si a esto le añadimos su discreto diseño pues la cosa resulta aún más penosa. Lo que sí podemos considerar como un acierto de los programadores es el no haber incluido continuaciones infinitas, que le habrían restado a este programa todo interés.

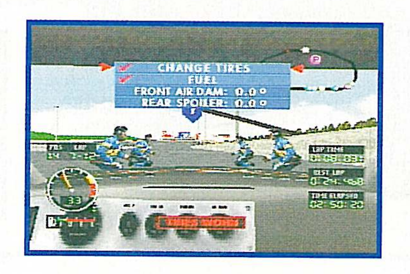
DE LUCAR

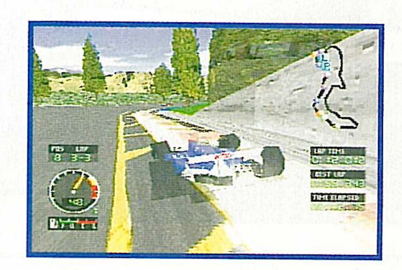




ANSIAS DE TRIUNFO

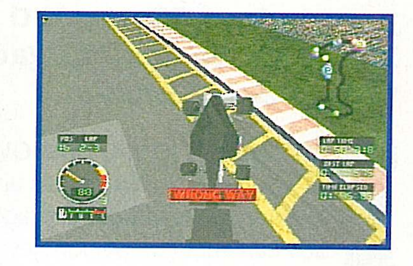




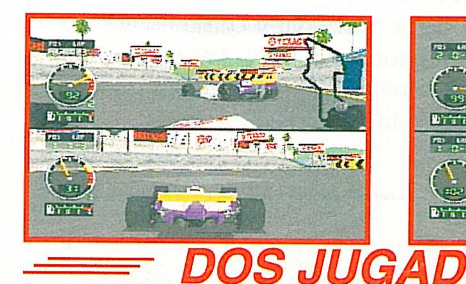


En su larga vida al volante, la familia Andretti ha quemado más gasolina que varias misiones espaciales juntas. Electronic Arts ha querido con ANDRETTI RACING darles un merecido homenaje.





Si atendemos a la enorme lista de títulos relacionados con el mundo del motor, este género parece ser una veta prácticamente inagotable de éxitos para *PlayStation*. Antes de que **ANDRETTI RACING** tome la salida cuenta, por lo tanto, con una fuerte competencia, pero por suerte, también cuenta con las necesarias virtudes para mantener el tipo entre los grandes. Técnicamente es algo más que correcto: se mueve bien, perfecta construcción de los escenarios, es rápido y no hay ralentizaciones tanto en uno como en dos jugadores. En el apartado gráfico puede que no alcance la brillantez de F1 en los circuitos ni la belleza de los coches de DESTRUCTION DERBY 2, pero en su conjunto resulta tremendamente atractivo, vistoso y espectacular. Con 16 circuitos y varios vehículos (sobre todo los de las otras escuderías que podremos elegir al terminar el juego en los primeros puestos), pocos «peros» se



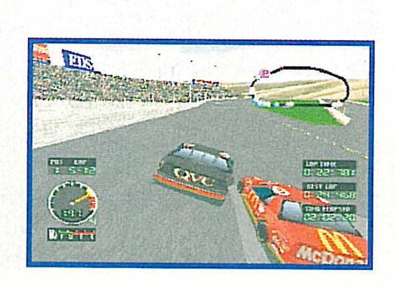


DOS JUGADORES





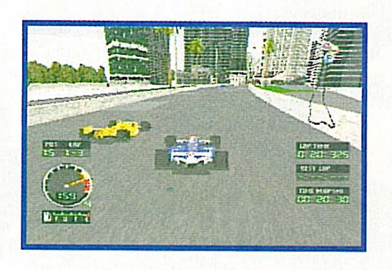
EL MODO MAS DIVERTIDO Y DURADERO DE ESTE PROGRAMA. AL IGUAL QUE EN SEGA RALLY, TIENE COMPENSACION DE VELOCIDAD QUE HACE LAS CARRERAS MUCHO MAS COMPETIDAS.



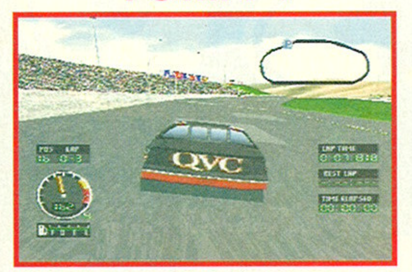




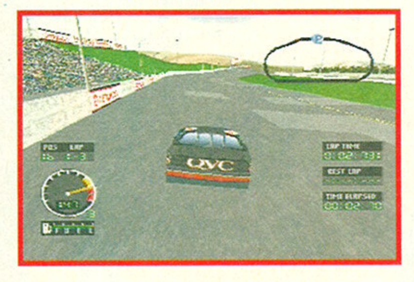




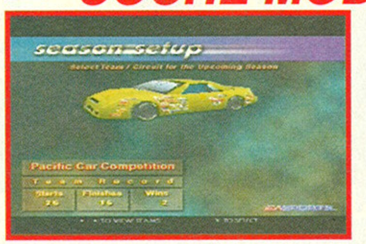
TOMA 1



TOMA 2

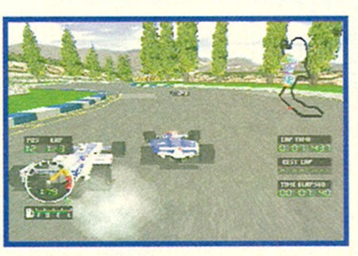


COCHE MODO CARRERA





EN NUESTROS COMIENZOS SOLO PODREMOS ELEGIR EL MODELO DE COCHE DE ESTA ESCUDERIA. SI PROGRESAMOS, EN LA PROXIMA TEMPORADA TENDREMOS NUEVAS OFERTAS.



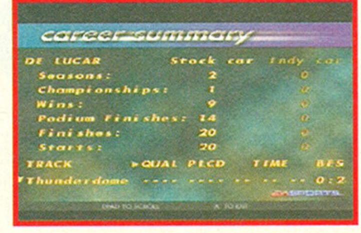


TOMA 3



Como con The Punisher, la más lejana es la mejor.

ESTADISTICA



La carrera de De Lúcar sólo despunta en los videojuegos.

PARTES





El coche, como The Punisher, también tiene sus partes.

le puede poner al trabajo de los grafistas de **ANDRETTI RACING**. En cuanto a jugabilidad, es un programa de coches sencillo de manejar, con circuitos realmente entretenidos y unos rivales con bastante «mala leche». El hecho de que la competición se desarrolle como si fuera la carrera de un piloto profesional a lo largo de su vida, con cambios de escudería, de prototipos, etc, dotan al programa de una vida casi infinita. En dos jugadores conserva todas las virtudes del modo individual pero se añade la emoción y los piques de un modo *versus*. Tanto en uno como en dos jugadores simultáneos la jugabilidad está más que asegurada.

Resumiendo, **ANDRETTI RACING**, sin alcanzar las cotas de calidad superlativa de los grandes del género, es un excelente juego de coches con personalidad y argumentos propios suficientes para estar entre los mejores programas de sus características.

DE LUCAR









GRAN CONCURSO

Nintendo España S.A. y Super Juegos te invitan a participar y obtener uno de estos 20 magníficos lotes de tres premios. Para ello deberás responder las cuatro preguntas de la página siguiente y enviar tu cupón (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Diciembre a la dirección que se indica. No olvides poner en el sobre "CONCURSO DONKEY KONG LAND 2".



20 CARTUCHOS DE DONKEY KONG LAND 2



20 GAME BOY POCKET

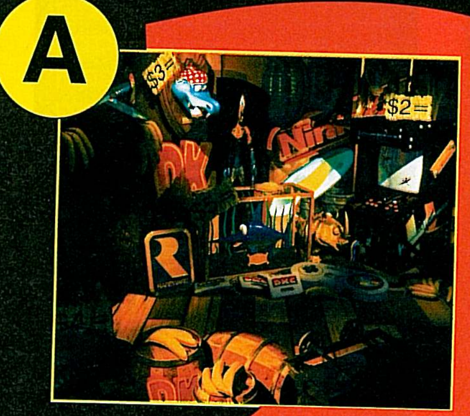


20 PACKS DE 3 CD'S CON LA BANDA SONORA DE LA TRILOGIA DONKEY KONG COUNTRY



DONKEY KONG LAND 2

A





B

C



1- Una de estas tres imágenes no se corresponde con DONKEY KONG LAND 2, ¿cuál es?.

2- ¿Como se llaman los protagonistas de la última aventura de Rare para Game Boy?.

A-Mario y Wario. B- Lázaro y Silvia. C- Diddy y Dixie.

3- ¿Hay algún mundo oculto en DONKEY KONG LAND 2?.

A- Si. B- No. C- No sabe, no contesta..

4- ¿Cuánto pesa la Game Boy Pocket?

A- 127,50 grs. B- 2 arrobas. C- 1 kg.

NOMBRE :...APELLIDOS :..

DOMICILIO :..POBLACIÓN:.......................................

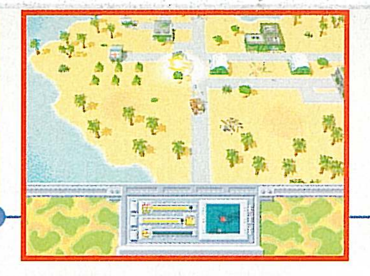
PROVINCIA :...CP :...........................TELÉFONO :.......................................

MARCAR LAS RESPUESTAS CORRECTAS CON UNA X

1 - A ❑ B ❑ C ❑ 2 - A ❑ B ❑ C ❑ 3 - A ❑ B ❑ C ❑ 4 - A ❑ B ❑ C ❑

ENVIAR A: EDICIONES REUNIDAS S.A. REVISTA SUPER JUEGOS. C/ ODONNELL,12 28009 MADRID

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.







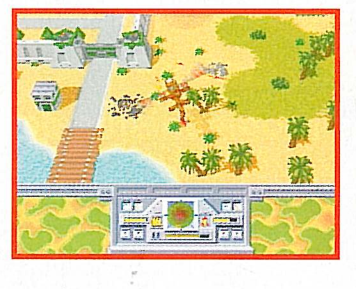
ESTRATEGIA



¿Pueden unos cuantos valientes acabar con todas las fuerzas de un enemigo mucho más numeroso y perfectamente parapetado? Con RETURN FIRE esa difícil respuesta estará en vuestras manos.







RETURN FIRE fue todo un hallazgo para los usuarios *3DO*. Novedoso en su planteamiento y desarrollo, estética y técnicamente impecable, y con una banda sonora extraordinaria, este arcade nos proporcionó algún argumento para segir defendiendo dicha consola. **RETURN FIRE** para *PlayStation* es casi un calco de aquella. Si exceptuamos el techo del Jeep y algunos niveles más, las novedades brillan por su ausencia, y ese es quizá el único fallo de esta entrega. Sencillo de jugar, entretenido que no apasionante, de ritmo tranquilote y con muchos escenarios pero escasa variedad en sus motivos, es un buen juego que tendrá problemas para superar a SOVIET STRIKE, mucho más variado en su desarrollo y objetivos. Su única gran baza es la opción para dos jugadores simultáneos.

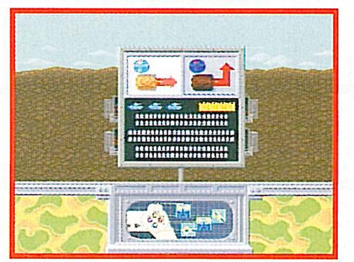
DE LUCAR

MENU

DOS JUGADORES



VEHICULOS



UNO DE BATALLITAS



Zeta MultiMedia

Unos CD-ROM que no te debes perder
¡COLECCIÓNALOS!
El mejor regalo que puedes hacer.

GRUPO ZETA

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante

Discovery Channel Multimedia — Operación: Desastre Climático

Stephen Biesty — Explora el barco y conviértete en Polizón

Discovery Channel Multimedia — Big Job

Discovery Channel Multimedia — Salvaje

¡ALUCINANTES!

OTROS CD-ROM DE LA COLECCIÓN: CONEXIONES ● NILO UN VIAJE POR EGIPTO ● ¡TIBURONES! ● COMO FUNCIONAN LAS COSAS (*Premio PC WORLD al mejor CD-ROM de 1996*) EL CUERPO HUMANO ● AVES ● FELINOS ● HISTORIA DEL MUNDO ● ENCICLOPEDIA DE LA NATURALEZA ● ATLAS DEL MUNDO ● ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA ● GUÍA DEL SEXO

CONSULTA NUESTRO WEB EN INTERNET: http://www.zetamultimedia.com



y Tiendas El Corte Inglés



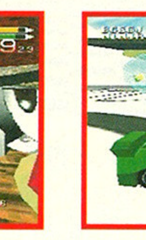






Este juego es la prueba viviente de la madurez de las (no tan nuevas) consolas de última generación. Una apuesta por variar los shoot´em-up clásicos incorporando el buen humor de unos «robozes» un tanto grotescos.







ROBODRIO

Este extraño juego lo podemos clasificar como un juego de lucha medieval ambientado en un mundo cibernético. Consiste en construir un robot seleccionando entre un montón de componentes disponibles, tanto su arquitectura como su armamento, hasta que lleguemos al, para nosotros, robot perfecto. Lo colorearemos, le pondremos un nombre y, finalmente, nos prepararemos para combatir frente a 100 enemigos de pelaje más o menos parecido. Tanto personajes como escenarios son totalmente poligonales con una calidad gráfica considerable. Así, bajo tres perspectivas, lucharemos a puñetazo, garrotazo, espadazo etc.. limpio, frente a nuestro enemigo. Incluso dispondremos de una especie de golpe especial cada vez que rellenemos una barrita de energía. El diseño de los robots y armamento es graciosete, imperando, como os digo, el buen humor. Lamentablemente, el juego tiene muy corta vida, y a la segunda partida, y descubriendo la opción de lucha automática, asistiremos a una plomiza sucesión de combates sin el más mínimo atractivo.



DOS JUGADORES



Si jugáis a dobles el juego gana muchos enteros.

THE SCOPE



PC Plus arrasa

la revista europea de informática más vendida en el mundo

Agotadas las dos ediciones del nº 1
Nº de Diciembre ya a la venta

Más allá del vídeo,
Un completo análisis comparativo de las tarjetas gráficas más nuevas del mercado

Más de 60 páginas de productos probados
Cómo cuadrar el presupuesto familiar con Money o Quicken. Imágenes de alta calidad con los escáneres más avanzados. Programas de creación de páginas Web

Análisis a fondo
Windows NT, camino del Cairo. Editores gráficos: xRes 2.0 y Paint Shop Pro 4. Solid Edge, modelaje industrial

Cursos y talleres prácticos
en la revista y en el Super CD, dBase 5.0 para Windows, DesignCAD 3D, Delphi y Visual Basic.



Con cada número regalo de un Super CD-ROM

Elaborado especialmente para la revista



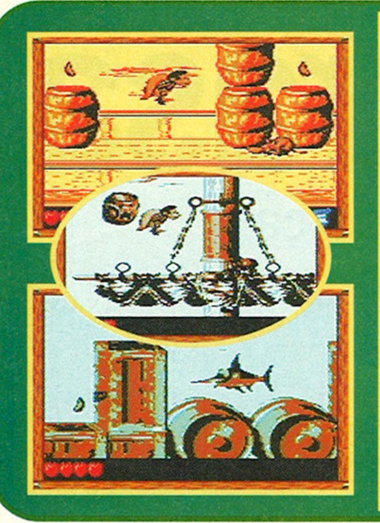
En el SuperCD del Nº2

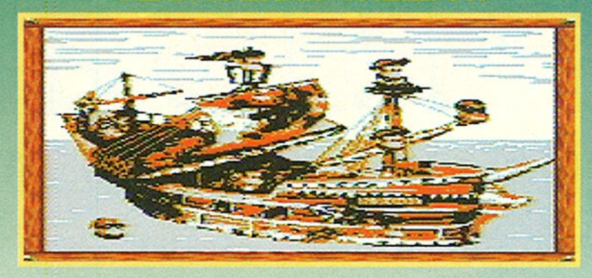
Generador de aplicaciones visuales, Delphi 2.0
Front Page 97, la mejor herramienta para publicar en Internet,
Intra Builder 1.0. herramienta de desarrollo de bases de datos para Intranets. Y además... Nuevas versiones de MS Internet Explorer (3.01 en castellano y 3.0 en catalán y euskera) y versión 2.2 del software de Infovía. Completa Guía de compras hardware interactiva. Y además... Paint Shop Pro 4.1, Toolbok, DesignCAD, Fractal Imager 1.1, Evolution Midi y muchos más programas, demos, juegos, herramientas y ficheros.

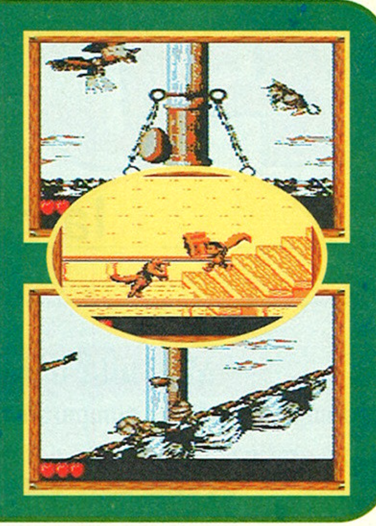
PC Plus GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática

GLANGPLANK GALLEON







El primer nivel de DKL2 no es, ni mucho menos, el más largo. Debe ser por aquello de la dificultad progresiva que tanto le gusta a la gente de Rare (y a nosotros también, por supuesto).

AROPUERTO

En este lugar podremos desplazarnos a cualquier otro mapeado del juego.



ESCUELA



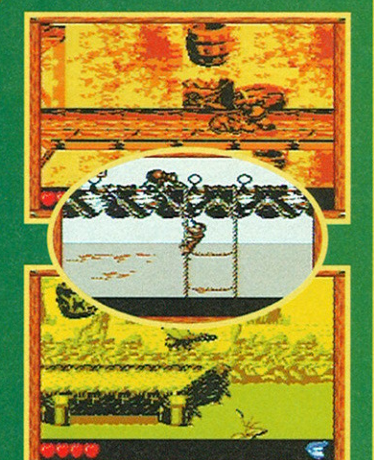
Pagando dos monedas nos ganaremos el derecho a grabar nuestra partida. Está claro que todo tiene un precio.

KLUBBA'S KLOST

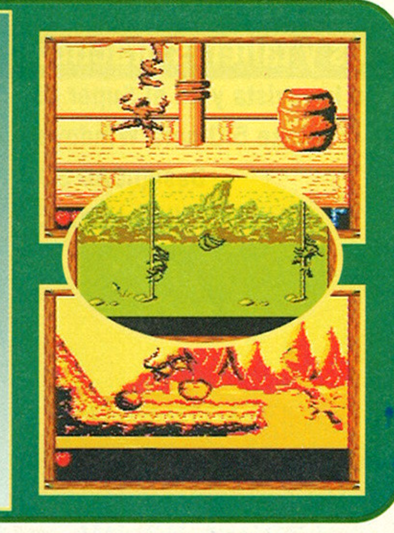
Si pagamos generosamente a Klubba, nos llevará al mundo perdido.



KREM CAULDRON

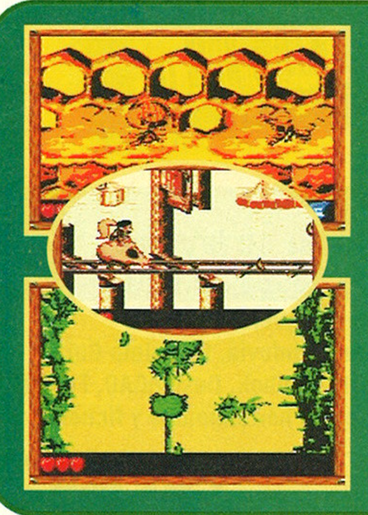


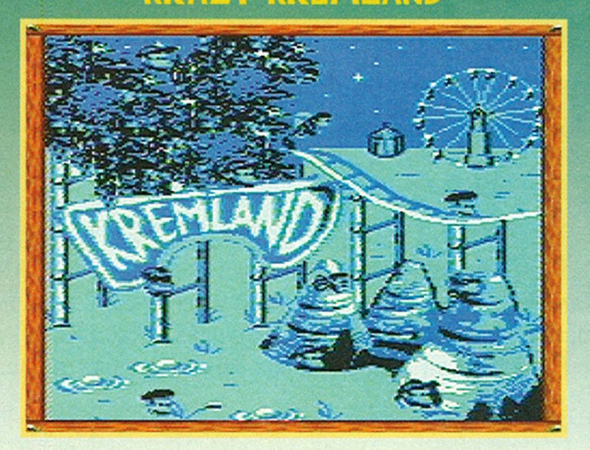


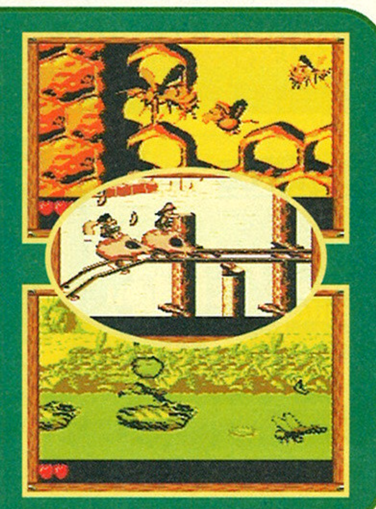


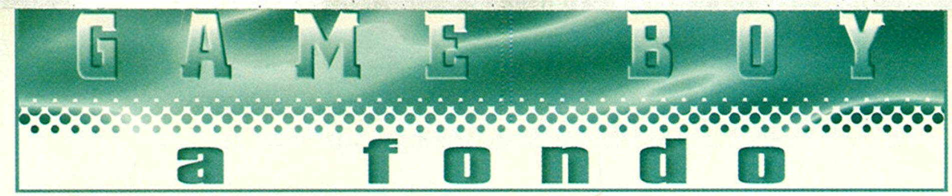
El nivel más difícil de todo el juego tiene un nombre: **KREM CAULDRON**. Si consigues superar este mundo sin excesivos problemas, nada podrá cortarte el camino hacia el éxito.

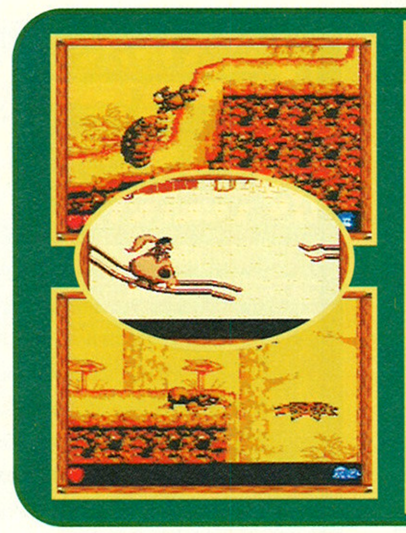
KRAZY KREMLAND

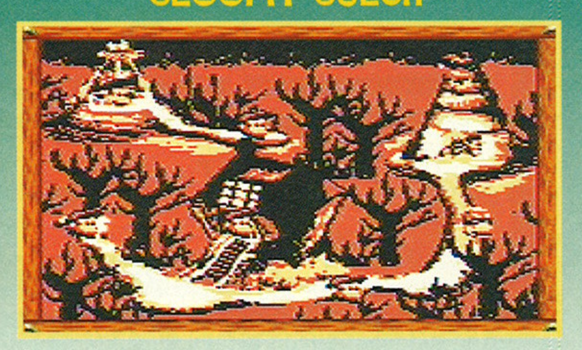






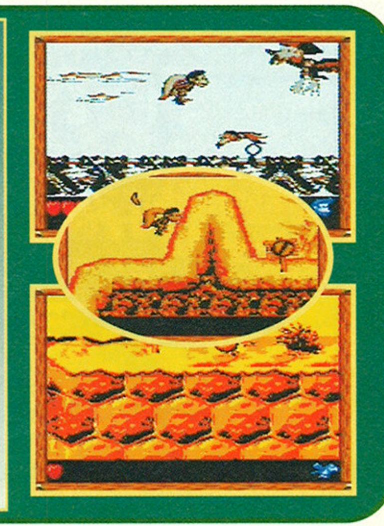






GLOOMY GULCH

Este tétrico mundo nos ayudará a ver la «mala leche» que llega a tener un programador.





ARAÑA	LORO	PEZ	RINO	SERPIENTE	VAGONETA
					

La habilidad de la compañía británica Rare para el explotar hasta el límite cada uno de los soportes que trabajan, se pone de manifiesto en esta segunda entrega para Game Boy de su cada vez más clásico DONKEY KONG LAND.

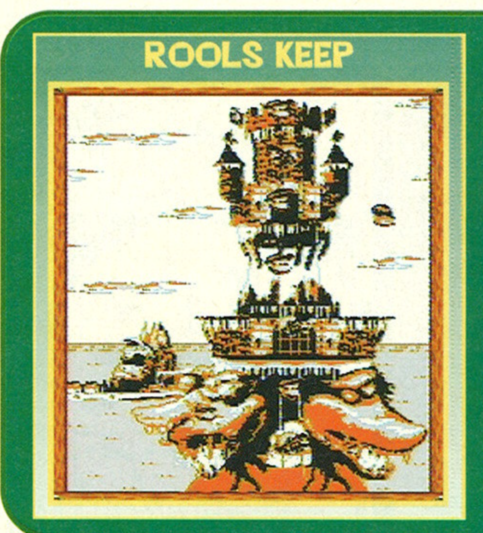
Aunque cada vez se hace más de rogar con sus nuevas producciones, **Rare** sigue en la línea de mantener la calidad de sus juegos por encima de todo. Insuperable virtuosism técnico (intentando innovar lo más posible), desarrollo trepidante y dificultad progresiva son las tres características que mejor definen a los títulos de la compañía británica. Desde los clásicos de ***Spectrum*** y ***Commodore,*** pasando por sus maravillas para las consolas de **Nintendo** (en el que se incluye este **DONKEY KONG LAND 2**) y terminando con sus futuras producciones para ***Nintendo 64***, todos ellos conforman una de las trayectorias más brillantes de la historia del videojuego. La última escala de esa trayectoria es, cómo no, el juego que nos ocupa hoy, una maravillosa secuela en la que podremos visitar un total de 46 niveles repartidos en siete mundos (uno de ellos oculto) y en los que encontraremos todo tipo de enemigos, niveles secretos de *bonus* y formas diferentes en las que los protagonistas podrán transformarse. Con **DONKEY KONG LAND 2** pasaremos las horas

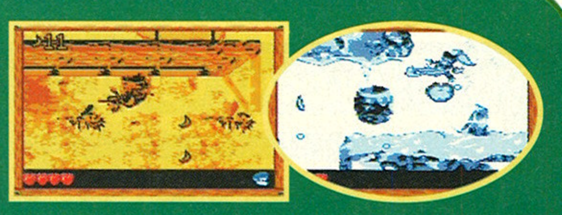






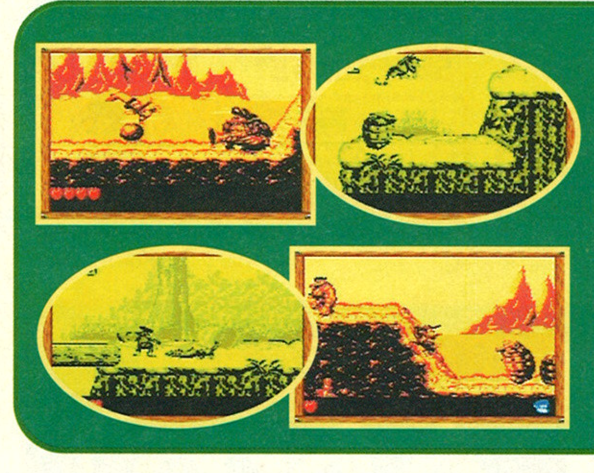
ROOLS KEEP



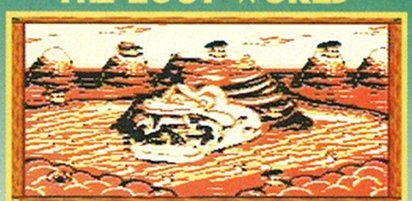




Las clásicas lianas del DK Jr. hacen acto de aparición en este quinto nivel de DKL2.



THE LOST WORLD



A este mundo sólo se puede acceder al conseguir todas las monedas que hay escondidas en los niveles del juego.

muertas intentando llegar a ese 100% mítico que los buenos aficionados a la saga DK sabrán entender. Llegar a esa mágica cifra no será una misión imposible, pero seguro que os será lo suficientemente complicado como para que **DKL2** no se convierta en un cartucho de «usar y tirar». Si queréis disfrutar con las mejores animaciones, las músicas más pegadizas, los enemigos más originales y un montón de «pluses» más, **DKL2** es vuestro juego. Maravillas como ésta no se ven todos los días, y menos en una consola como *Game Boy* que, contra todo pronóstico, parece estar viviendo una segunda juventud casi tan intensa como la primera.

J. C. MAYERICK



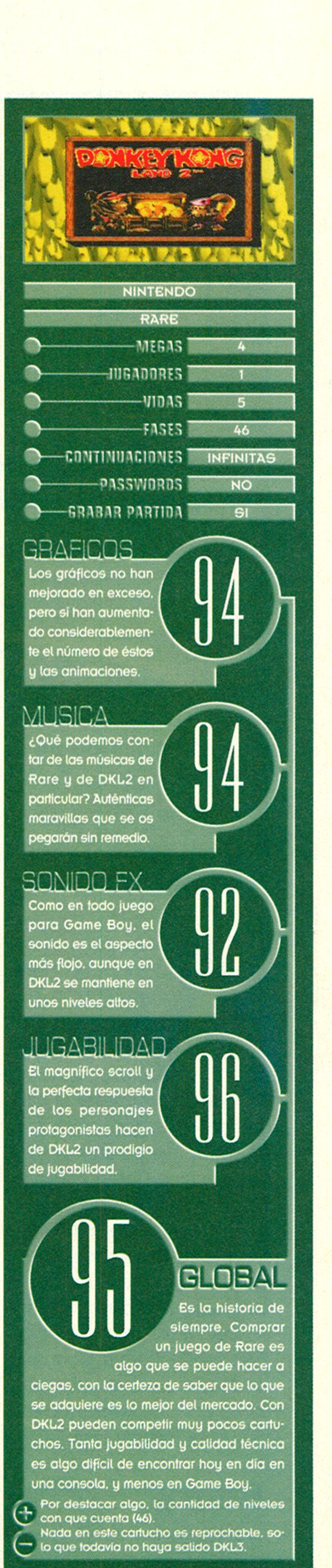




THE FLYING KROCK



El último nivel del juego... Bueno, quizá nos quede algo más que hacer por ahí...





CONCURSO STAR GLADIATOR

NO PUEDES PERDERTE LA OPORTUNIDAD DE GANAR UNO DE LOS TRES FANTÁSTICOS LOTES QUE VIRGIN Y SUPER JUEGOS PONEN AL ALCANCE DE TU MANO EN ESTE SORTEO. CONTESTA A LAS SENCILLAS PREGUNTAS QUE ENCONTRARÁS EN ESTA PÁGINA Y MANDA EL CUPÓN CON LAS RESPUESTAS (NO SE ADMITIRÁN FOTOCOPIAS) ANTES DEL 31 DE DICIEMBRE A: EDICIONES REUNIDAS S. A. C/ O'DONNELL 12. 28009 MADRID, INDICANDO EN UNA ESQUINA DEL SOBRE "CONCURSO STAR GLADIATOR". NO OLVIDES SEÑALAR EL FORMATO PARA STREET FIGHTER ALPHA, PLAYSTATION O SATURN.



- 1 CAZADORA + STAR GLADIATOR + MANDO ASCII STICK
- 5 MANDOS + SF ALPHA + STAR GLADIATOR PROMOCIONAL
- 8 SF ALPHA + STAR GLADIATOR PROMOCIONAL







1- ¿Cuantos luchadores hay en la pantalla de selección de STAR GLADIATOR?
2- ¿Cita dos juegos de Capcom que distribuya Virgin?
3- ¿Qué nota ha recibido el juego en la revista?
4- ¿Cómo se llama el luchador al que De Lucar llama espontáneo?





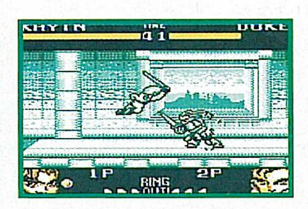
CAPCOM

NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DOMICILIO ______ POBLACIÓN ______
PROVINCIA ______ CP ______ TELF ______
1- ______ 2- ______
3- ______ 4- ______
FORMATO SF ALPHA : SATURN ☐ PLAYSTATION ☐

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.









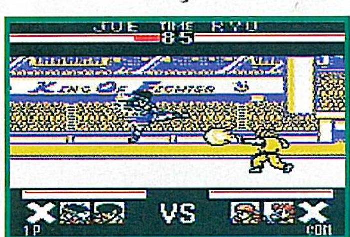
COINCIDIENDO CON LA APARICION EN LOS RECREATIVOS DEL, PARA ALGUNOS, NEFASTO KOF´96 DE SNK, TAKARA, DESPUES DE TRASLADAR A GAME BOY TITULOS TAN EMBLEMATICOS COMO FATAL FURY 2, SAMURAI SHODOWN, WORLD HEROES 2 JET, O EL MAS RECIENTE DE TODOS, TOSHINDEN, NOS SORPRENDE AHORA CON LA CONVERSION DE KOF´95.







EL PRINCIPITO



KOF´95 tiene los golpes de Neo Geo al completo.

Sorprende no sólo porque nadie pensó que el mejor juego de lucha en 2D de todos los tiempos llegara a ser versionado para la portátil de **Nintendo**, sino también porque es una conversión realmente buena e increíblemente jugable, que deja patente que **Takara**, en lo que a ***Game Boy*** se refiere, ha ido mejorando juego a juego su magnifico estilo de programación. Pese a las ya conocidas limitaciones de ***Game Boy*** en cuanto a memoria se refiere, **Takara** ha logrado incluir en 4 megas todas las características que glorificaron la versión ***Neo Geo***, incluidos especiales, *combos* y todos, absolutamente todos, los demás movimientos. Para conseguirlo, los programadores han tenido que suprimir a nada más y nada menos que nueve personajes: Takuma, Robert, Andy, Clark, King, Goro, Choi Bounge, Chang Koehan y Chin Gentsai, que supuestamente son con los que menos se jugó a la versión original, aunque si es así, no se entiende qué hace en el juego Eiji Kisaragi. Aún faltando susodichos personajes, **Takara**, al igual que hizo con todos sus anteriores juegos de lucha para



The Punisher luchando por defender a su amada.

BENIMARU



JOE HIGASHI



KYO KUSANAGI

RYO SAKAZAKI



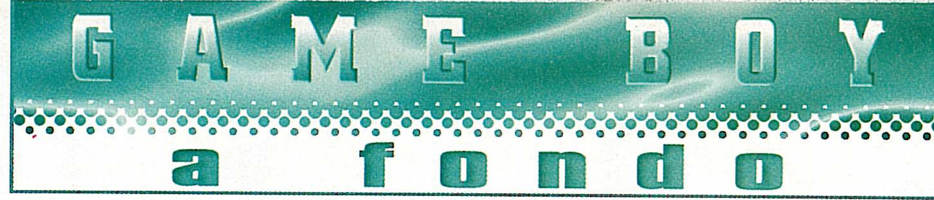
YURI SAKAZAKI



TERRY BOGARD

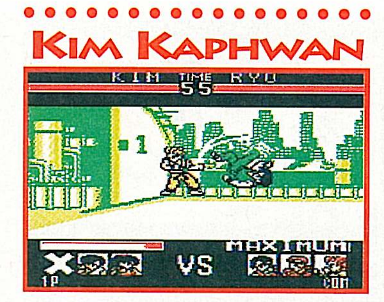






BEAT'EM-UP

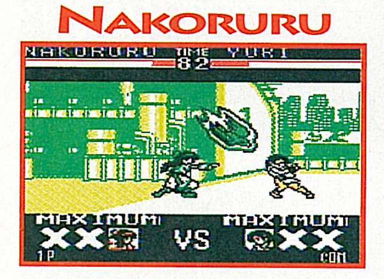
Kim Kaphwan



Rugal Bernstein



Nakoruru



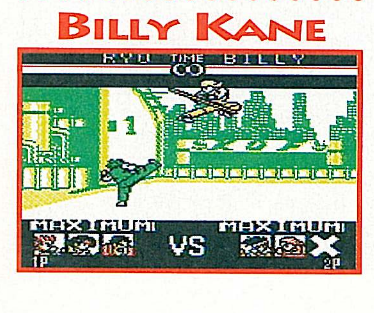
Iori Yagami



Eiji Kisaragi



Billy Kane









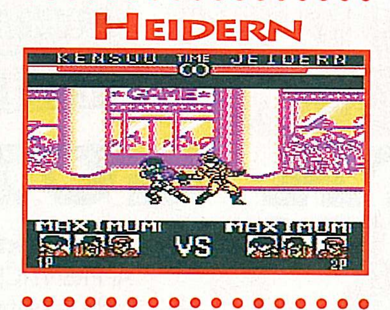


Belén tras escuchar que hay que cambiar la maqueta.

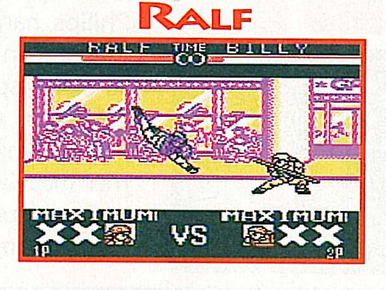
Game Boy, y alguno para *SNES*, no ha resistido la tentación de incluir al personaje oculto de turno, accesible, cómo no, con su correspondiente truco. Esta vez le ha tocado el turno a Nakoruru de SAMURAI SHODOWN, a la que los programadores han añadido un gran repertorio de golpes similar al de cualquier otro luchador de **KOF'95**, y que lucha junto a su inseparable halcón, el cual formará parte de algún que otro golpe especial. El apartado musical ha sufrido también grandes recortes. Tan grandes que en todos y cada uno de los combates que disputemos escucharemos un *casual remix* de la BGM del escenario de Lori, aunque todas las demás musiquillas se encuentran intactas. **Takara** ha vuelto ha programar el mejor juego de lucha para *Game Boy* al igual que hizo con sus anteriores títulos y seguramente hará con los próximos.

DOC

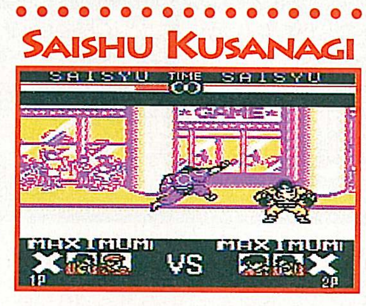
Heidern



Ralf



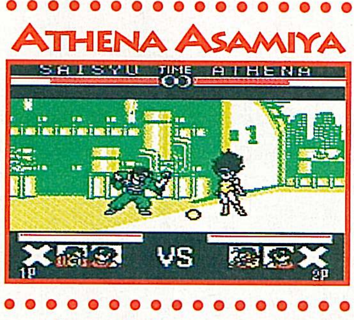
Saishu Kusanagi



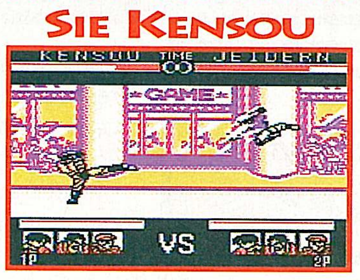
Mai Shiranui



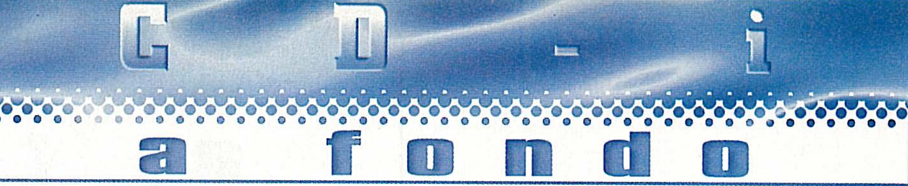
Athena Asamiya



Sie Kensou







SHOOT´EM-UP

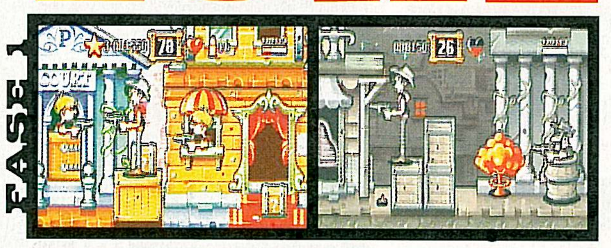
LUCKY LUKE
HASTA LUEGO... LUCKY LUKE

PRUEBA A SER MAS RAPIDO QUE SU SOMBRA, FORASTERO

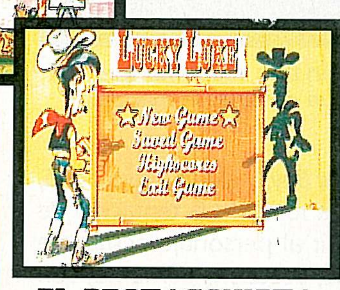
LOS CREADORES del genial THE APPRENTICE, el mejor juego que ha visitado la plataforma de entretenimiento de **Philips**, han conseguido que los que dormitaban en espera de algo que llevarse a su ***CDi*** despierten de su letargo y redescubran su soporte como plataforma de entretenimiento. **LUCKY LUKE** es el primer *shoot´em-up* con *scroll* del que dispone la máquina de **Philips Media**, y, visto el resultado, la verdad es que es más que decente. Con un aire clásico, debido a lo cuidado de sus gráficos y el ritmo pausado, que no cansino, de juego deberemos conducir a nuestro Luke a través de numerosas fases de lo más variado, tanto respecto a los decorados como al concepto de juego, con fases a pie, a caballo, en ambientes indios, etc... Uno de los mejores y, sobre todo, difíciles juegos de este sistema.

THE SCOPE

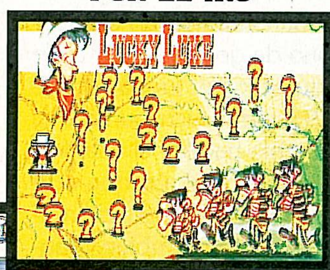
FASE 1

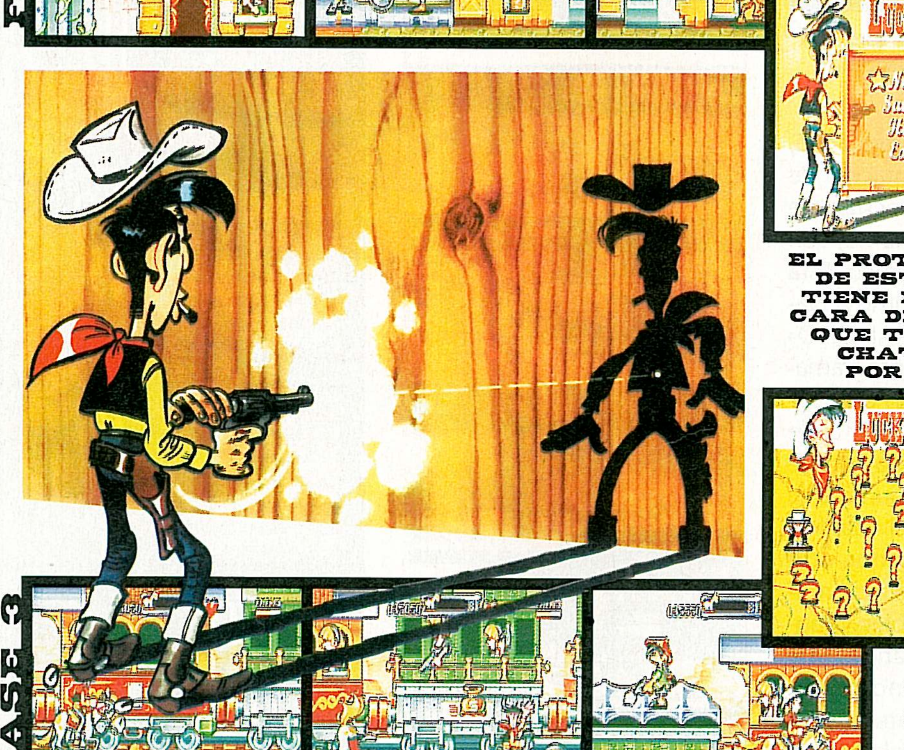


FASE 2



EL PROTAGONISTA DE ESTE JUEGO TIENE LA MISMA CARA DE ACEMILA QUE THE SCOPE CHATEANDO POR EL IRC





FASE 3

FASE 4



PHILIPS MEDIA	
THE VISION FACTORY/PIXELHAZARD	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	5
FASES	15
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89
Muy parecidos en acabado y calidad a los de THE APPRENTICE y consevando la simpatía y encanto del comic original.

MUSICA 89
Como es habitual en este soporte, las músicas han sido tratadas con gran esmero, con melodías realmente fantásticas.

SONIDO FX 82
No demasiado numerosos pero sí efectivos y simpaticones. Percibimos cierta asincronía en algunos casos.

JUGABILIDAD 88
Muy divertido y entretenido. Aunque es realmente difícil, con paciencia y sin precipitación, conseguiremos avanzar.

GLOBAL 88
Por fin los usuarios de CDi podemos tener acceso a algo más que no sean películas o vídeos musicales en formato MPEG. LUCKY LUKE es un juego divertido, de ritmo pausado pero con el encanto y adicción que proporciona el combinar habilidad unida con paciencia para superar fases. En fin, un título que debéis adquirir sin duda.

(+) El acabado gráfico es muy bueno en todos los aspectos.
(−) Para algunos les resultará ciertamente complicado.

SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.800 ptas. (lo que supone ahorrarte 940 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos••••••••
Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.
¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863353
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.800ptas.**

Nombre y apellidos:
Dirección: C. P.:
Teléfono: Población:
Provincia: Edad:
Modelo de consola u ordenador que posees:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta..................................
Nombre del titular si es distinto..................................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)
❑ Giro Postal Nº........................... De Fecha.................
Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados
N.os...

Nombre y Apellidos:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población: Provincia:

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº
❑ American Express nº
Fecha de caducidad de la tarjeta...........................
Nombre del titular si es distinto...........................
❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
❑ Giro Postal Nº........................ De Fecha.................
Fecha y firma:

• SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS •

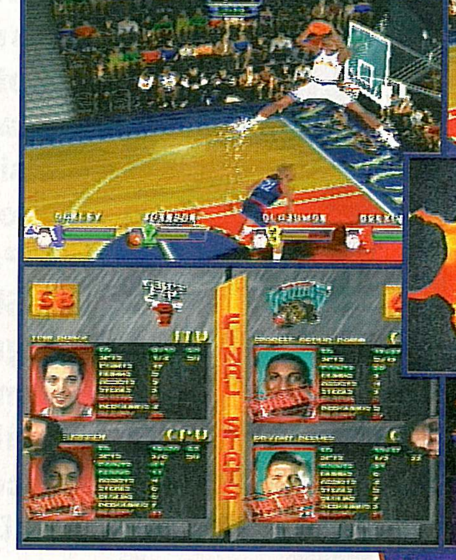
A PIE DE PISTA

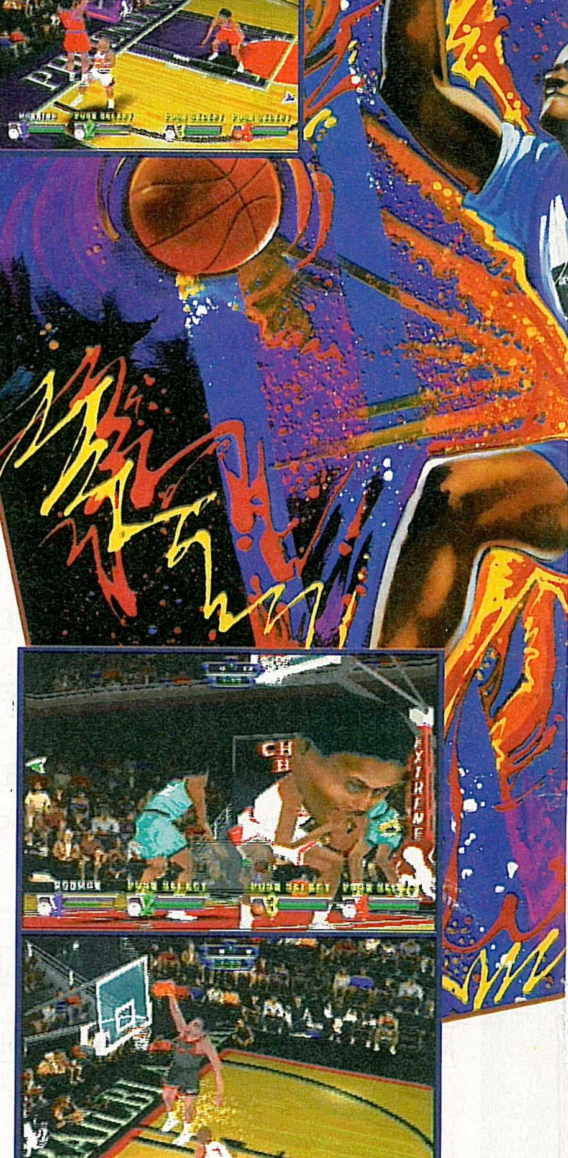
HACE APROXIMADAMENTE UN AÑO LLEGARON AL MERCADO LOS PRIMEROS SIMULADORES DE BALONCESTO PARA LAS CONSOLAS DE 32 BITS. AHORA LA SEGUNDA PARTE DE ESOS PROGRAMAS EMPIEZA A LLEGAR, CONSTITUYENDO LA SEGUNDA GENERACION DE JUEGOS SOBRE EL DEPORTE DE LA CANASTA PARA ESTAS CONSOLAS. ESTE MES OS PRESENTO NBA JAM EXTREME (ACCLAIM) Y NBA IN THE ZONE 2 (KONAMI), DOS DE LOS TITULOS MAS POPULARES EN SU GENERO. LOS NUEVOS PROGRAMAS CONSTITUYEN UN ESFUERZO POR MEJORAR A SUS ANTECESORES Y UNA PRUEBA MAS DE LO QUE EL BALONCESTO PUEDE DAR DE SI EN FECHA EN LAS POTENTES PLATAFORMAS DE 32 BITS.

■ J. ITURRIOZ ■







Hace casi tres años la recreativa NBA JAM fue versionada para las consolas de 16 *bits*. La clave del éxito fue la utilización de los jugadores de la **NBA** para reflejar partidos dos contra dos, a campo completo, en los que la jugabilidad llegaba a cotas jamás vistas. Posteriormente, en NBA JAM TOURNAMENT EDITION, se realizaron algunas modificaciones, aunque manteniendo las claves del éxito de su antecesor. La llegada de las consolas de 32 *bits* coincidió con la aparición de esta segunda parte, por lo que los usuarios de ***PlayStation*** y ***Saturn*** pudieron tener un primer contacto con este título. Con la tercera parte, **NBA JAM EXTREME**, se vuelve a la concepción más clásica, aunque con notables diferencias gráficas. Así, se han sustituido los *sprites* por gráficos poligonales, op-



NBA JAM EXTREME

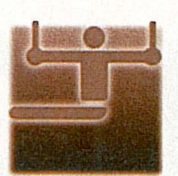
PSX-SATURN ■ CD ROM



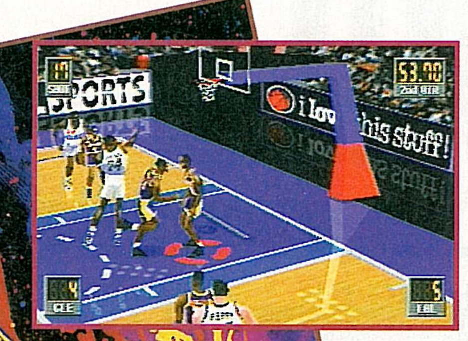







tando por una perspectiva isométrica en vez de la lateral de sus antecesores. Además, se incrementan las dosis de humor con aspectos como la posibilidad de emplear jugadores cabezones. Se trata de un nuevo entorno para una de las fórmulas de juego que más éxito ha dado a **Acclaim**.











NBA IN THE ZONE 2

PLAYSTATION ■ CD ROM

El debut de **Konami** en el mundo del deporte para *PlayStation* fue de lo más espectacular gracias a GOAL STORM. A este título se sumó, en un corto espacio de tiempo, NBA IN THE ZONE. La llegada del mencionado programa tuvo que competir codo a codo con TOTAL NBA, ya que eran los dos únicos simuladores de baloncesto que reflejaban partidos tradicionales de cinco contra cinco. La superioridad del compacto de **Konami** se mostraba en la jugabilidad y en la espectacular concepción arcade lograda. Sin embargo, presentaba una notable limitación en el número de opciones incluidas. Un año después, la compañía nipona contrataca con la segunda parte, titulada **NBA IN THE ZONE 2**, en la que además de actualizar las plantillas de la **NBA**, se propone solucionar algunas de sus deficiencias. En este sentido, la variedad de opciones incorporadas en el nuevo compacto está a la altura de cualquiera de los simuladores que recrean el mundo de la canasta. La espectacularidad, especialmente patente en las repeticiones después de cada canasta, sigue siendo una de las principales virtudes del programa. La calidad gráfica y la jugabilidad siguen a la altura de la de su antecesor, situándose en el grupo de cabeza de los juegos relacionados con el baloncesto.

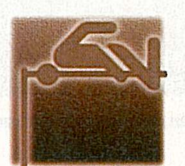










AMIGMANIA



Coordinado por
THE PUNISHER

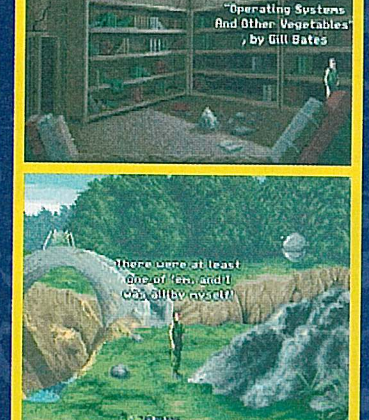
GRAN CONCURSO DE ANIMACION EN 3 DIMENSIONES



Amigatek España acaba de organizar el primer concurso de animación en 3D con *Amiga* que se realiza en **España**. Con un suculento reparto de premios, los organizadores esperan que sea todo un éxito. La animación debe realizarse sobre los siguientes temas: *Amiga* contra *PC*, temas espaciales, el futuro del *Amiga*, naturaleza, abstracto y figura humana. Las animaciones premiadas se editaran en un CD que se distribuirá por todo el mundo. Los trabajos pueden entregarse en cualquier soporte, desde *Disco Duro* hasta *CD-Rom* y *Unidad Zip*. Si queréis saber las bases de este concurso o queréis algún tipo de información sobre éste, podéis llamar a **Amigatek**, su teléfono es el 971 702 887.

HELLPIGS

EN EL INFIERNO TAMBIEN HABITAN ALIENIGENAS



Esta claro que la gente de Vulcan Software quiere convertirse en la compañía numero uno de juegos para Amiga, y a juzgar por la calidad y cantidad de lanzamientos que tienen preparados, seguro que lo consiguen. El juego del que nos ocupamos este mes es HELLPIGS, que verá la luz a mediados de Enero. Se trata de una aventura gráfica con geniales gráficos en el que nuestro protagonista, el alter-ego de la Teniente Ripley, deberá enfrentarse a una peligrosa raza alienígena. No faltarán en este juego numerosas sorpresas y bromas, al más puro estilo de Lucas Arts.

TOP SEGA

SUPER HANG-ON
ELECTRIC DREAMS • A500



LINE OF FIRE
US GOLD • A500



GOLDEN AXE
US GOLD • A500



POWER DRIFT
ACTIVISION • A500



AFTERBURNER USA
SEGA • A500



NOVEDADES

SUPERBALLZ

90

Evocando el espíritu de MARBLE MADNESS, nos llega este fenomenal arcade con detallados aunque diminutos gráficos. Diversión pura cien por cien para nostálgicos.

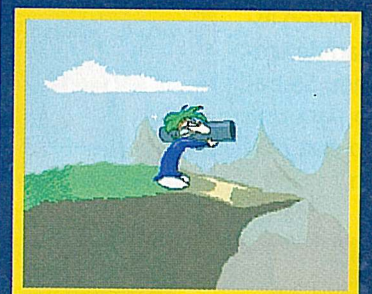
BOGRATS

82

La primera novedad prenavideña de Vulcan es un plataformas con grandes dosis de puzzle. En el, un extraño personaje deberá llevar a su casa unos peculiares bichos.

DEMO DEL MES

ANTI LEMMING DEMO



En plena fiebre de los duendecillos verdes, el genial Eric Swartz realizaba esta divertida e irónica animación, en la que los Lemmings eran atacados por un moderno y agresivo F-15.

Llega la Navidad, queridos Amigueros, y a pesar del descenso provisional de páginas que sufrimos, venimos con más juegos que nunca, y es que la proximidad de tan festivos días está animando de nuevo a las compañías. Disfrutad de las novedades y ahorrar para comprarlas.

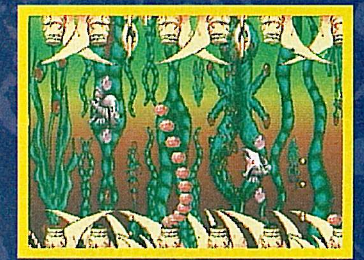




ATROPHY

LOS MATAMARCIANOS LLEGAN A HAM 8



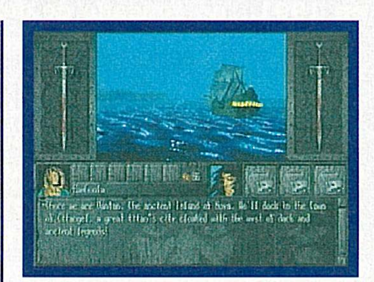


Después de sucesivos retrasos en su lanzamiento, por fin parece que Intersect Developments tiene listo este impresionante matamarcianos. Cuenta con gráficos en alta resolución, 16 millones de colores y animación a 50 frames por segundo en cualquier Amiga AGA. Según sus programadores, ATROPHY no se podría hacer jamás en un PC, ni siquiera en Pentium. Esperamos con impaciencia este misterioso shoot´em-up.

UN PASEO POR LAS CATACUMBAS DEL TERROR

Fieles a los clásicos, **Olimpia Software** ha necesitado dos años para concluir EVIL´S DOOM, un *RPG* «mazmorresco» que cuenta con algunos de los mejores gráficos que jamás vimos en un producto de sus características. Las ilustraciones están realizadas con un gran numero de colores y con muchos detalles. Como nota curiosa, destacar que es el primero de su clase que incorpora diálogos con los personajes al estilo aventura gráfica. Un gran juego que disfrutarán los usuarios más «roleros».







VIRTUA KARTING DELUXE, VUELVEN LOS KARTS

Mientras termina su particular versión de VIRTUA RACING, **Fabio Bizzeti** tiene ya lista la edición de lujo de VIRTUA KARTING. En ésta, dispondremos por fin de un modo de resolucion de 2 por 1 *pixel*, además de seis circuitos mucho más bonitos y detallados que los anteriores. Incluso en la máxima resolución, todo se mueve a una gran velocidad.

EL PRIMER WIPEOUT LLEGA AL AMIGA

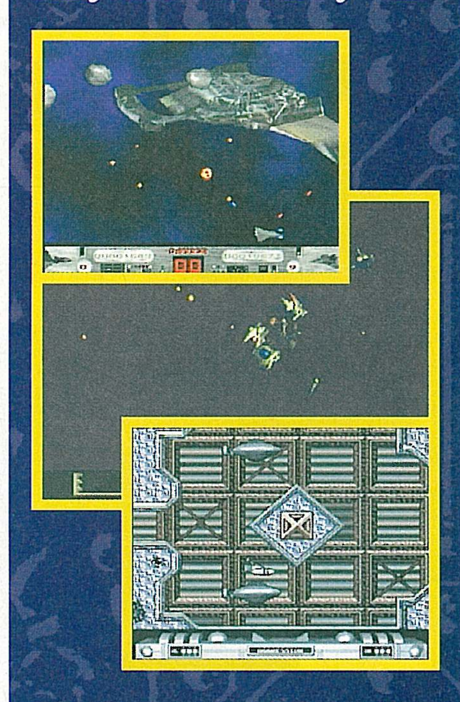
Los autores de XTREME RACING están preparando SLIPSTREAM, el primer juego inspirado en el clásico de **Psygnosis** que se realiza para ***Amiga***. Cuenta entre otras cosas con detalladas texturas, efectos de luz, sombras, transparencias, rotaciones en las pistas y distintos planos de cámara. Para poder jugar se necesita un procesador mínimo de ***68030***.



SHOOT´EM-UP

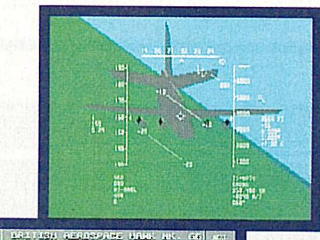
MASACRANDO A TODO BICHO VIVIENTE

Uno de los géneros más olvidados ultimamente en nuestro querido ordenador está a punto de vivir una segunda juventud: los matamarcianos. Aparte de los dos que prepara Intersect Development, JUSTICE de Sillytuna Software y WENDETTA, el impresionante juego polaco que os comentamos el mes pasado, hay que unirles este mes CUSTARD, con scroll multidireccional, y un misterioso y espectacular juego que su desconocido autor ha bautizado con el imaginativo nombre de SHOOTEMUP. Casi todos los que mencionamos utilizan gráficos realizados en 3D con gran lujo de detalles, todos tienen en común una gran dificultad que esperemos se reduzca.

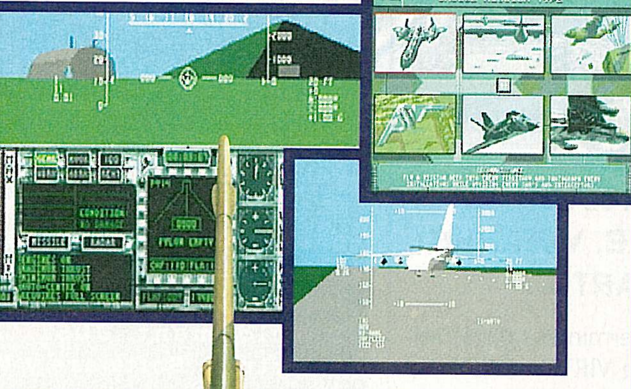


BIRDS OF PREY

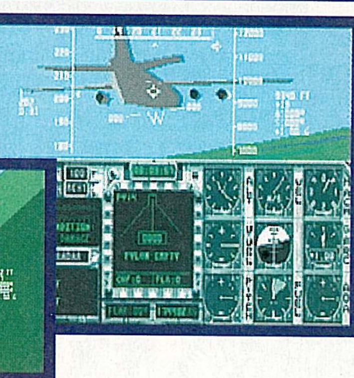






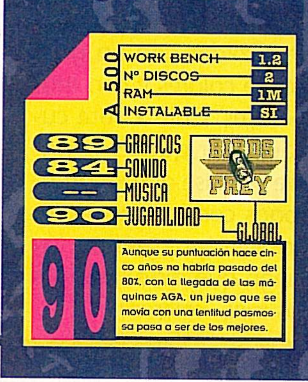








Los más veteranos amigueros del lugar se preguntarán por qué hablamos de este juego en la sección de review. La razón es muy simple, puesto que se trata de una reciente edición que salió hace unos meses. Aquí no todo serán novedades, ya que si hay un juego que merece una atención especial por algo, también hablaremos de él. En el caso de **BIRDS OF PREY**, estamos ante un simulador de proporciones épicas, en el que manejaremos el nada despreciable número de 40 aviones distintos. Este simulador, cuando vio la luz en 1991, fué acusado de demasiado lento para un Amiga 500, es por eso que hemos decidido rescatarlo, ya que es uno de esos juegos que vale la pena probar en una máquina AGA. Cuando lo ponemos en nuestro A1200 descubrimos que estamos ante un grandioso juego, que se mueve con una gran suavidad. Su casi infinito número de opciones hará que disfrutemos de él durante muchísimo tiempo. Además, y a pesar de que el tiempo no perdona, el diseño de los aviones y decorados derrocha calidad y detalle por los cuatro costados. Si la espera de juegos como **TFX** o **JETPILOT** se os hace interminable, os recomiendo que rescatéis este **BIRDS OF PREY** de vuestra colección de clásicos, y de paso echadle un ojo a **MICROPROSE GRAND PIX**, **EPIC**, **WING COMMANDER** o **ROBOCOP 3D** y veréis cómo cambian los juegos en 3D en AGA pese a ser antiguos.



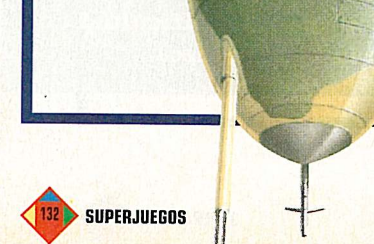
A 500

WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	2
RAM	1M
INSTALABLE	SI

89	GRAFICOS
84	SONIDO
--	MUSICA
90	JUGABILIDAD
90	GLOBAL

BIRDS OF PREY

Aunque su puntuación hace cinco años no habría pasado del 80%, con la llegada de las máquinas AGA, un juego que se movía con una lentitud pasmossa pasa a ser de los mejores.

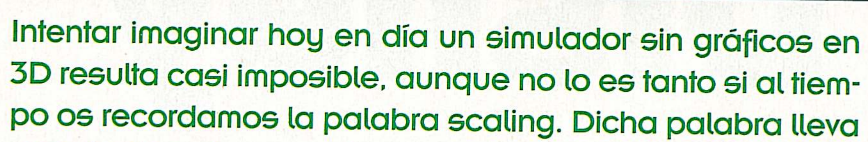


Sigue la fiebre Top Disney

La revista que estabas esperando



LA ERA DEL SCALING



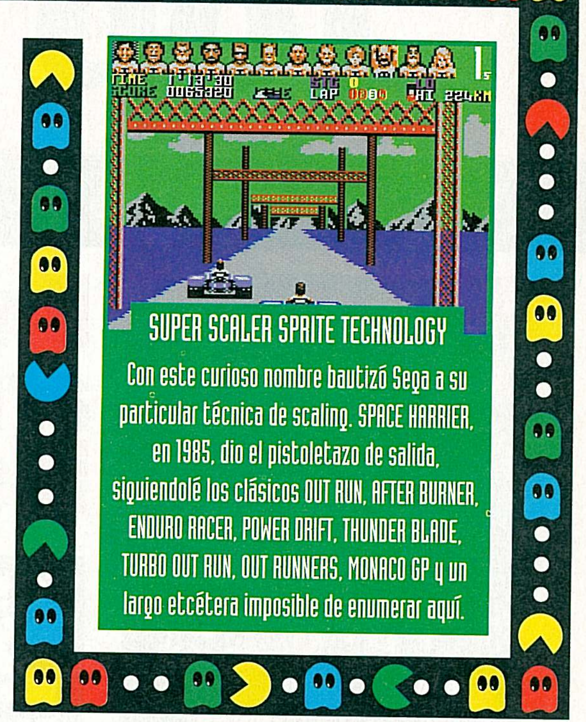
Intentar imaginar hoy en día un simulador sin gráficos en 3D resulta casi imposible, aunque no lo es tanto si al tiempo os recordamos la palabra scaling. Dicha palabra lleva asociados dos nombres que, años después, parecen inseparables. Por un lado, Sega, y por otro, cómo no, el título más carismático de la compañía: OUT RUN.



El *scaling*, esa técnica que **Sega** explotó casi hasta el límite en la segunda mitad de los ochenta, proporcionaba unos resultados sorprendentes. Maravillas como el mismísimo OUT RUN, AFTER BURNER o, sobre todo, POWER DRIFT, hicieron que la compañía nipona devolviera la espectacularidad a los salones recreativos. Por desgracia, dicha técnica jamás ha tenido la representación que se merecía en los sistemas domésticos que, a excepción del «inolvidable» ***Mega CD***, pasaron de los gráficos planos a los pseudo-espectaculares 3D. De hecho, casi todas las versiones que se realizarón de los títulos que hoy comentamos, utilizarón técnicas que nada tenían que ver con el *scaling*. OUT RUN, por ejemplo, fue versionado para ***Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, Atari ST, Amiga*** y ***compatibles PC***, en lo que respecta a ordenadores domésticos, y en cuanto a consolas, fueron ***Game Gear, Master Sistem, PC Engine, Mega Drive*** y ***Saturn*** (JAPANMANIA nº7) los sistemas que pudieron disfrutar de esta maravilla. Sin embargo, tan sólo ***PC Engine, Mega Drive*** y ***Saturn*** (esta última con *scaling* incluido) pudieron recrear con total fidelidad la espectacularidad de la ***coin-op***, mientras que el resto sólo intentaba emularlo. Podemos decir entonces que «la era del scaling» no lo fue tanto en los sistemas domésticos.

Por último, decir que AFTER BURNER II, ENDURO RACER y POWER DRIFT, aparecieron para gran variedad de sistemas distintos, incluida la novísima versión para ***Saturn*** que aparecerá en los próximos meses.

J.C. MAYERICK



SUPER SCALER SPRITE TECHNOLOGY

Con este curioso nombre bautizó Sega a su particular técnica de scaling. SPACE HARRIER, en 1985, dio el pistoletazo de salida, siguiendolé los clásicos OUT RUN, AFTER BURNER, ENDURO RACER, POWER DRIFT, THUNDER BLADE, TURBO OUT RUN, OUT RUNNERS, MONACO GP y un largo etcétera imposible de enumerar aquí.



OUT RUN • COMMODORE 64

ENDURO RACER • SPECTRUM

AFTER BURNER • AMSTRAD CPC

OUT RUN
AÑO: 1986 ● COMPAÑÍA: U.S.Gold-Probe

AFTER BURNER
AÑO: 1988 ● COMPAÑÍA: Activision

▲ El prodigio de jugabilidad y los gráficos lamentables de Commodore 64 contrastaban con los magníficos gráficos y la nula diversión de la adaptación para Amstrad. En Spectrum, en cambio, era una versión medianamente jugable que contaba con unos gráficos más que aceptables.

▼ De POWER DRIFT tan sólo os ofrecemos las versiones para Spectrum y Commodore 64. De la primera diremos que era una adaptación bastante buena, aunque un poco lenta. La segunda, en cambio, era una maravilla gráfica que, además, era increíblemente jugable y divertida.

▲ El clásico de Sega no contó con unas adaptaciones demasiado afortunadas. En Spectrum no se logró una gran representación gráfica, resultando un juego excesivamente embarullado. En Amstrad, en cambio, se cuidó mucho el aspecto gráfico, pero muy poco la jugabilidad.

▼ La adaptación de ENDURO RACER para Spectrum fue la mejor que se hizo jamás de un juego de Sega. La versión para Amstrad, a pesar de ser idéntica a nivel gráfico, era muy lenta y poco jugable. La adaptación para Commodore 64 era una vergüenza que preferimos no sacar aquí.

POWER DRIFT
AÑO: 1989 ● COMPAÑÍA: Activision



LINEA

Muchos de vosotros estaréis abrumados ante la cantidad de juegos que desembarcan en nuestro mercado. La verdad es que la calidad media es muy alta, y las posibilidades de error, merced al exigente control de calidad de las compañías, es cada vez más bajo. Pero si hay algo que os escama o que tenéis dudas de su conveniencia conforme a vuestros gustos, escribid a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID, poniendo en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Poco a poco va calando en nuestra España, siempre escéptica en cuanto a innovaciones se refiere, el mundo de Internet. No todos tenéis claro para qué sirve Internet, y qué es lo que conseguiréis cuando esté disponible acceder a la red de las redes vía consola. Con una inversión relativamente escasa (unas mil pesetillas al mes sin límite de horas, más lo que gastéis en teléfono en llamada local) podréis tener acceso al banco de datos más brutal que jamás llegaríais a imaginar (eso sin hablar del IRC, la charla en tiempo real). Un amplio universo de posibilidades que van mucho más allá de lo entendible y comprensible, y que se aleja mucho de esas lamentables historias de sexo y pornografía que los demagogos impertinentes quieren hacernos creer. Internet será tan importante para una consola como sus juegos. Y sino al tiempo...

LIBROJUEGOS

*Mi nombre es **Rafael** y soy de **Málaga**. Escribo para hacerte unas cuantas preguntas.*
*1) En el reportaje sobre el **Salón del Manga y el Videojuego** comentasteis algo sobre un libro de **Toriyama** para aprender a dibujar manga, ¿cómo se llama, qué editorial lo publica y qué precio tiene?*
2) Hay juegos basados en manga, pero... ¿hay mangas basados en juegos?
*3) ¿Podría **Super Nintendo** hacer un TEKKEN o un TOSHINDEN?*
*4) ¿Cuántos juegos de CAMPEONES tiene **Snes** y cuáles llegaron a **España**?*
5) ¿Cuándo saldrá y cómo es el DRAGON BALL Z: HYPERDIMENSIONS?
*6) Hay libros de **Windows**, **MS2**, etc... pero... ¿hay libros de juegos?*
7) ¿Se os ha ocurrido regalar CD de música de videojuegos? Hay algunos juegos con una banda sonora increíble.
Espero que puedas con mis preguntas.

Rafael Barranco Antúnez, Málaga

Bienvenido a mi sección Rafa.
1) TALLER DE MANGA, es de **Planeta** y vale unas mil pelas.
2) Un montón... Empezando por STREET FIGHTER, pasando por FATAL FURY, siguiendo por MORTAL KOMBAT, etc...
3) Por poder claro que sí, ademas con el ***chip FX2*** sería presumiblemente más que decente a pesar de las lógicas diferencias. El problema insalvable es que dudo que **Namco** se decida a hacerlo.
4) Para ***SNES*** salieron nada menos que 5, a **España** no llegó ninguno, aunque el TECMO WORLD CUP estuvo a punto.
5) Te diré que es poco probable que salga en **España**, que es imposible que cargue la versión japonesa en una consola pal, que sus gráficos son más detallados, tiene un chip especial y que es bastante malete.
6) Sí, muchos, aunque la mayoría son guías o compilaciones de trucos... En plan serio te recomiendo, si lo encuentras, el libro GAME OVER, que cuenta la historia de **Nintendo** y su autor es **David Scheff**.
7) Por ocurrírsenos se nos ocurren muchas cosas... El problema es que queremos que esta revista sea accesible a todo el mundo, y si metemos eso se encarecería mucho... demasiado.



A POR TODAS

Hola viciado adicto de toda la vida, me gusta mucho vuestra revista y espero que me contestes a mis interesadas preguntas.
*1) Teniendo **Saturn**, ¿crees que hago bien comprándome la máquina de **Sony**, ya que me gustan mucho sus juegos, o crees que debería esperar a la **Gran Nintendo**?*
*2) ¿**Saturn** o **PlayStation**?*
*3) Si me compro **PSX**, ¿qué tres juegos crees que debería comprarme?*
4) ¿Para cuándo SOUL EDGE? ¿Crees que



superará al colosal TEKKEN 2?
5) He oído algo sobre INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3 para **PlayStation**... ¿es verdad? Si es así, ¿cuándo lo sacarán?
6) ¿CRASH BANDICOOT o NIGHTS INTO DREAMS?
7) ¿Haría bien comprándome F1 teniendo SEGA RALLY? ¿Cuál es mejor?
Gracias por contestar mis preguntas.

Borja Pelegrín, Godella (Valencia)

No me considero ni viciado ni adicto, sino más bien aficionado y, profesional. En fin...
1) Harías bien comprándotela, esperando a ***Nintendo 64*** o invirtiendo ese dinero en más juegos para tu ***Saturn***. Es una decisión muy personal y, debido al atractivo del resto de opciones, siempre acabarás pensando que te has equivocado.
2) Me gustan juegos, no consolas. Ambas tienen un potencial similar. Yo me quedaría con ambas y así disfrutaría de lo mejor de cada una, que es mucho.
3) Difícil me lo pones... RIDGE RACER, TEKKEN 2 y RESIDENT EVIL.
4) Para el año que viene, la fecha exacta ni idea. No, aunque no he visto la versión cosola, como juego en sí prefiero TEKKEN 2.
5) Sí, según **Konami** se esperan dos juegos con ese nombre. El primero saldrá en **Navidades** y será la versión de 32 bits del simulador conocido por todos. Parece ser que por febrero saldrá otro, pero que a pesar de tener ese ilustre nombre, tendrá más que ver con GOAL STORM.
6) Difícil comparar dos juegos tan diferentes... Para que veas que me mojo, prefiero CRASH BANDICOOT.
7) Harías bien comprándote F1 teniendo el juego que tengas. Me gusta más SEGA RALLY.
Gracias a ti por confiar en mi modesta experiencia, más que sabiduría.

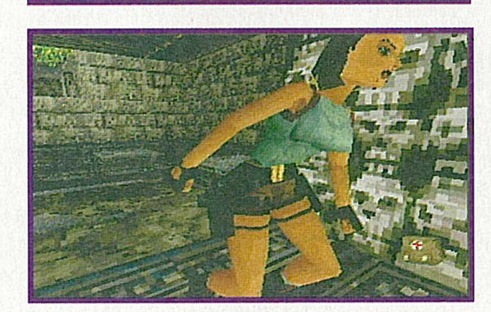
EL TERMOMETRO

CALIENTE:
■ DAYTONA C.C.E., MANX TT, VIRTUA COP 2, WORLD WIDE SOCCER... Sega apuesta fuerte en estos últimos tiempos.

TEMPLADO:
■ La dificultad de elegir entre los múltiples títulos disponibles.

FRIO:
■ Sega, que anunció un editor de circuito para su nuevo DAYTONA y se ha quedado en nada.

DUDAS NAVIDEÑAS



*Felicidades por vuestra revista. Soy un poseedor de una **Saturn** y una **PlayStation**...*
1) ¿Para cuándo TIME CRISIS? ¿Será mejor que VIRTUA COP?
*2) Leí en **JAPANMANIA** el anuncio de TEKKEN 3, que decía que llevaría una especie de chip. ¿Sería de 64 bits? ¿Para cuándo?*
3) Selecciónme tres juegos de mejor a peor entre estos: VIRTUA COP 2, CRASH BANDICOOT, DRAGON BALL LEGEND, DIE HARD TRILOGY, FINAL DOOM, DAYTONA C.C.E, MANX T.T.
4) WORLD WIDE SOCCER o FIFA 97
*5) Teniendo **Saturn** y **PlayStation**, ¿merece la pena comprarme una **Nintendo 64**?*
6) Tengo RESIDENT EVIL. ¿TOMB RAIDER es superior?
Me despido esperando que amplíen tu sección.

A. Mendoza, Barcelona.

Felicidades gratamente recibidas. 1) Saldrá a primeros del año que viene, calculo que por febrero. Lo siento, no lo he jugado todavía, y por unas pantallas estáticas no voy a juzgarlo.
2) Creo que estás despistadillo. Se hablaba de un *chip*, pero lo que haría es elevar la RAM de la consola o apoyar el apartado gráfico. Nunca convertiría la consola en una 64 bits.
3) CRASH BANDICOOT, VIRTUA FIGHTER2 y DIE HARD TRILOGY.
4) WORLD WIDE SOCCER, quizá el mejor juego de fútbol en consola.
5) Pues claro, así tendrás acceso a todo el catálogo de las mejores consolas.
6) Son juegos muy distintos, y ambos fantásticos. A idéntico nivel de calidad diría yo.
Hasta luego lucas.





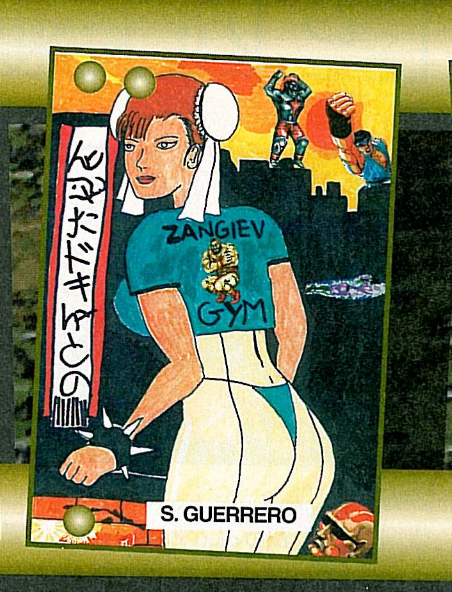
La red interactiva que pondrá a cada cual en su sitio.

Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

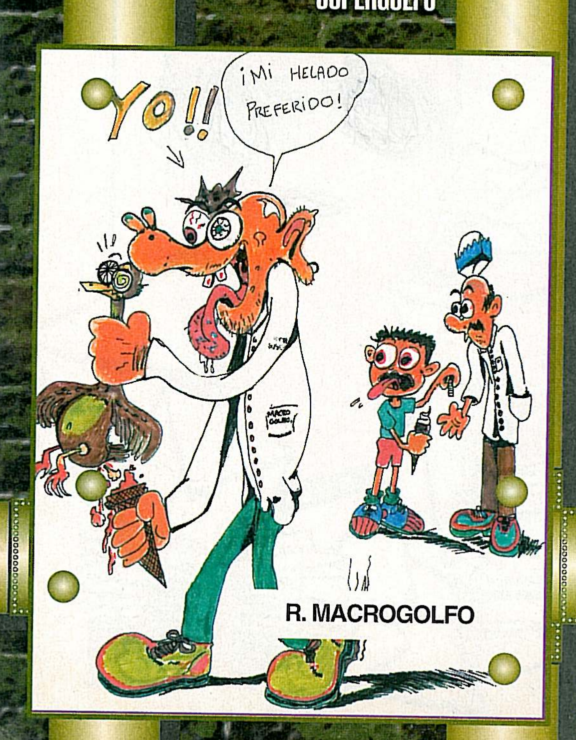
¡CONECTATE!



S. GUERRERO

No cabe duda que la vida sin necios no sería vida. Sin gente despreciable no existiría gente maravillosa, y sin gente maravillosa no existirían necios. Este mes tengo, por desgracia, más necios que gente maravillosa, así que disponeros a leer un montón de ataques a mi persona y viceversa .

SUPERGOLFO



R. MACROGOLFO

EL AUTODESTRUCTOR

Hay poca gente que pueda presumir de ganarse la vida recibiendo insultos y respondiendo inteligentemente.

1) En una sola palabra, ¿cómo definirías tu infancia?

*2) ¿Te sientes atraído por algún/a colaborador/a de **S. J.**?*

*3) ¿Por qué no fuiste tú a cubrir el reportaje del **Salón del Manga** en vez de ese grupo de descerebrados irreversibles?*

4) ¿Cómo empezaste a trabajar en revistas? ¿Es cierto lo de tus fotos en MACHO?

*5) De la siguiente lista elige una sola chica con la que pasar la noche: **Traci Lords**, **Nanuk** (la azafata exotica de UNO PARA TODAS), **Elsa Anka**, **Silke** o **Marianico el Corto**.*

6) ¿Qué opinión te merecía Naranjito?

7) ¿Cuánto tardas en inventar una buena respuesta?

8) ¿Te advirtieron en tu niñez de los peligros que conllevaba aguantar la respiración?

9) ¿Qué te parecen las pelis de STREET FIGHTER y FATAL FURY?

*10) ¿Tu admiración por **Tate Montoya** te impidió en algún momento de tu adolescencia el trato con las mujeres?*

11) ¿Cuánto te pagan?

*12) ¿Por qué no sale **The Eva** en una foto de **JAPANMANIA**?*

*13) ¿Te lavas los dientes con frecuencia? ¿Has hecho la mili? ¿Eres mayor de 25 años? ¿Te gustan los comics? ¿Consumes alcohol, tabaco y drogas duras? ¿Eres **Roberto Serrano**?*

*Eres grande. Procura insultarme mucho y no trabajes demasiado. Saluda a mi madre cuando vayas al club **Pretty Ladies**.*

Sergio Guerrero, Castellón

No entiendo las ganas esas de que te insulte cruelmente. Supongo que será una especie de penitencia que te impones a ti mismo por abusar de Clotilde, tu gata persa, que desde ahora la usáis de paraguero... «En finx», allá voy:

1) Normal. Tú la pasaste subiéndote a una silla mientra tu madre tocaba el órgano por las esquinas.

2) Aquí, el único que tira los tejos es **The Punisher**, que tiene loco a nuestro caniche debido a su manto piloso.

3) Es que yo estaba cubriendo a tu hermana... Aún tengo escozor. Jamás lo hare sin aleación Z de filtro.

4) Sí es cierto que salí en MACHO. Fui un fenomeno atlético, saltaba con pértiga pero sin pértiga... Empece a trabajar en revistas de una forma casual... Huía del acoso sexual de Crispín, tu padre, y me refugié en una redacción... Así conserve intactas mis vías de escape y aumente mis ingresos. Tu padre aumentó también sus ingresos. Ingresó en el Psiquiátrico, en el hospital de enfermos anales, en el monte pío de cenutrios y en Agujereadores de Donuts S. A.

5) **Traci** tiene más virus que tu sangre... **Nanuk** me vale... **Elsa** está como un tren, **Silke** me da grima por su pendiente y **Marianico el Corto** no pega con **SUPERGOLFO** el largo. Por cierto, si confundes a este ser con una chica, deberías decir a tus amigos que no se agachen jamás.

6) Me gustaba más Citronio...

7) Depende del nivel de idiotez de remitente.

8) Por suerte sí... lástima que a ti no te avisaran de los traumas que suponen vestirse con la ropa interior de tu abuela. Quizá hubieras evitado salir en el Mississipi.

9) La primera vaya y la segunda está un poco mejor.

10) Pues pregúntaselo a tu hermana, que seguramente te responderá mejor que yo (sí, la del bigote).

11) Tu madre me paga bien, ya que hacerle un *animality* me da un poco de asco.

12) ¿Por qué no sales tu en **Scientific American** en los reportajes sobre comportamientos asexuados de simios?

13) Sí, sí, no, no, drogas no, y no.

Espero haberte satisfecho. Ah, y tu madre trabaja en **Uggly Laddies**, la sauna-bar del zoológico.

QUIEN SERA LA LARVA DIURETICA

*Qué tal **SUPERGOLFO**. Como veo que ya no te decantas mucho por las gambas, me he decidido a escribir a tu consultorio. Ahí van las preguntas:*

1) ¿Cuánto tiempo llevas en esto de los videojuegos?

*2) ¿Estuviste en alguna revista, antes de **S. J.** o **Mega Sega**?*

*3) ¿Por qué se fue realmente **Asikitanga**? ¿No sería por los continuos acosos de **The Punisher**?*

*4) ¿Quén es ese tal **DOC** («la larva diurética»)?*

Pablo Muñoz, Jaén

No te preocupes, las gambas volverán, pero me voy a centrar únicamente en las de **SUPER JUEGOS**, así no tendréis que compraros otras revistas.

1) Llevo bastantes años, los suficientes como para poder criticar y tener cierto criterio de las cosas. Unos 15 años.

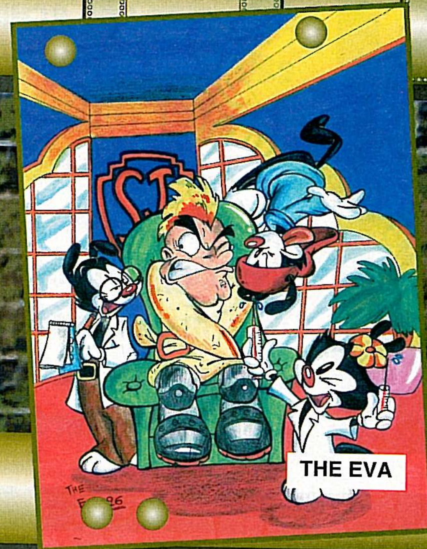
2) Estuve en **Natura**, haciendo entrevistas a las novias de los redactores de **SUPER JUEGOS**.

3) Se fue porque le debía pelas a Mauricia, la abuela del asilo de frenópatas que tanto y tan buen servicio le presto a **Asiki** durante años (gallina vieja hace buen caldo).

4) **DOC** es una larva que encontramos en un desagüe. La formamos y amaestramos y hemos conseguido que haga reviews a cambio de un sandwich. Eso sí, a pesar de lo que come sigue jugando de base en un equipo de pigmeos.


OLGA MEDINA


ROBERTO FERNANDEZ


THE EVA



DIEGO MORENO

SULTORIO interNECIO

LA PSEUDOLOBA RONALDIHA

*¡Hey **SUPERGOLFO**! ¿Cómo estamos de insultillos? Me llaman Ronaldinha y quisiera «tocarte un rato los ronaldos». A ver como te lo curras. Tampoco te pases y menos con mi novio que lo quiero mucho ¿Vale?*
1) ¿Por qué te metes tanto con Escopeta? ¿Tan mal te cae? ¿O es que es fruto de tu ira al dejarte tirado en cuanto vio los pelos que tienes en el traserito?
*2) ¿Es cierto que intentaste sin exito ligar con **Carrascal** un día AL FILO DE LA MEDIANOCHE?*
*3) ¿Es **PlayStation** el mejor juego de Mickey Mouse y compañía?*
4) ¿Como te sientes al ver que la mayoría de tus lectores son chicos? ¿Les ofreces algo especial? ¿Qué pasa con nosotras?
*5) ¿No vas a anunciar aún el día de tu boda con ese/a hijo/a secreto/a que tiene el negrito **Poly**?*
Bueno, y si después de esto no me publicas la carta, tranquilo, insistiré, pero por si me canso ya sabes... Ah! y sin roscas.

Ronaldinha, Barcelona

Tocame los ronaldos, pero antes aféitate los pelos de las manos, que pareces **King Kong**. No me extraña que quieras tanto a tu novio. Resulta complicado encontrar a alguien que se enamore de un cachalote como tú, aunque al chico le falte la tercera pierna. Además si hueles como tu carta, tampoco me extraña que tu novio odie el pescado.
1) Digan lo que digan, los pelos del culete abrigan.
2) Pues no. Además, para filo tu filomatic, que tiene que soportar tu afeitado lumbar cada día. Te recomiendo que vendas tu piel... evitarías el frío de varios pueblos.
3) Vaya pregunta más absurda. El juego favorito de Mickey Mouse es cabalgar al mas puro estilo **John Wayne**.
4) Dudo que seas una tía. Si no me escriben es porque no les gusto, cosa que entiendo. Además, las que me escriben son fantásticas y las trato como se merecen. Sin duda el sexo fuerte son ellas... y el sexo educado. No como tú, que eres menos femenina que **El Fary**.
5) Jamás me casaría con un hijo de tu padre. Además, está demasiado ocupado contigo practicando zoofilia.
Si eres chica reconozco que me he pasado, pero sospecho muy mucho de tu condición. Escríbeme con pruebas.

NUNCA UN APELLIDO FUE TAN DESCRIPTIVO

*Bueno **SUPERGOLFO**, te escribo para que todos los lectores de la revista, sepamos realmente de que va tu rollo.*
1) ¿La cara de sapo que tienes se debe a que cuando eras pequeño andabas a cuatro patas y a saltitos o es que naciste así? ¿Te gusta eso de subir y bajar el pompis, eh?
2) Me ha dicho un pajarito (tu amante sensual el semental loro Kimero) que de entre todos y sus más preciados amores tú eres su preferido. ¿Por qué será?
3) ¿Es verdad que tienes tu honrosa y amórfica cara (con más grano que un queso de gruyere) cruzada por una extraña vena que te llega hasta el ombligo?
*4) ¿Tienes ya la foto de tu nuevo ídolo, **Jesulín de Ubrique**, en tu cuarto? ¿O es que con las **Sylvester Stallone** y **Schwarzenegger** y el pepino que tienes debajo de la cama ya te basta?*
5) Y por favor te lo pido, dile a tu hermana que deje de molestarme de una vez (que pesada), se nota que le gustó bastante el chupachups que le di el otro día.
Defiéndete cobarde.

Juan Luis Borrego, Burguillos (Sevilla)

Bueno, aquí tenemos al necio del mes que piensa que hace gracia a alguien... Voy a tratar de ponerte donde mereces estar, carawater, detritus piloso, borrego austrohúngaro.
1) La verdad es que de pequeño me parece del todo normal andar a cuatro patas. Lo raro fue tu caso, que te arrastrabas y reptabas dejando tras de ti una estela pegajosa. Lo peor fue después, cuando te metamorfoseaste y te convertiste en un ornitorrinco estampado. ¿Subir y bajar el pompis? Pues la verdad es que sí me gusta... a tu hermana también le gusta que lo haga.
2) Vaya derroche de imaginación... La verdad es que tu coeficiente intelectual te permitirá llegar lejos en el mundo del empleo. Serías un gran mamporrero, como recogedor de excrementos de palomas tampoco tendrías precio... Aunque la verdad, acabarías metiéndote tu en la bolsa porque no eres más que eso... un enorme tordo deforme y maloliente con tropezones.
3) Mi cutis es suave como el culito de un bebe. Aunque esto no es del todo cierto, ya que tú, en los primeros meses de vida, tenías más cráteres en tu bul que la luna. Afortunadamente esos bujeros han sido rellenados con tierra y disfrutas de un fantástico cesped con margaritas y todo.
4) Sí, desde que le cortó las dos orejas y el rabo (que mira que costó encontrarlo) a tu padre, **Jesulín** es mi ídolo.
5) Después de tantos años de veterinaria, es lógico que al ver un especimen de tu calaña se sienta interesada. Qué harías si vieras una especie de babosa que hablara y escribiera tonterías.
Eres tan absurdo que ni mis respuestas han estado a la altura habitual... No te lo mereces.

GOLFOMENSAJES EN LA HORA CERO

Chema Pérez Chaves, sigue buscando. **Carlos**, **Miguel** y **Roberto**, no sabéis ni insultar. Menos tacos y más imaginación. **Francisco Agudo**, estrújate el cerebro, vaguete. **Super J**, espero más cartas. **Abelenda**, **García Zea**, idem. **Cyber Yayo**, un saludo cordial. **Macrogolfo**... no se... quizá la próxima carta. **Pablo Antonio**, un autentica pasada tu manga, me sigo riendo, gracias. **Marg**, gracias por todo y bienvenido. **Maldini** y **Ronaldo**, no seáis tan explícitos, buscar insultos más imaginativos. **José Roberto**, más dibujos. **Adolfo** (el de UNO PARA TODAS), me caes fenomenal, en serio, espero una postal. Tu bailoteo fue lo más grande que he visto en la tele desde la llegada a la Luna. Fue genial lo del flotador y tu bailoteo. Vengador de **Jaén**, esas preguntas para el Scopeta. Mucusman, guardo tu carta. Bebegolfo, me reí mucho. David Vera, lo haré. Komome Ryu, me aburres. Y ahora paso a saludar nicks de los canales de IRC #espanol y #español. Pily, Zelig y Bruja, Cuervo, Fanatic, Binaria, Circe, _EVA_, Agus, The_Bitch, Humphrey, DJ_Fly, Retador, PIPO, Joxepe, Isa, Cgusanos, likiliki, Aura, EVALAU, Luna, NONE, JC, Rossy, ajg, ANA300, Edela, Aloma, Brenda, Reina y de nuevo a BUDA y CAPELLO.





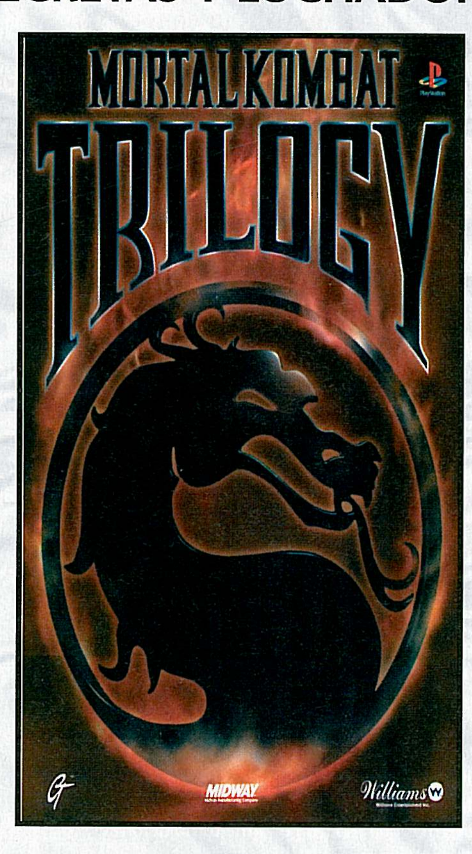
POR **R.DREAMER**

Este mes nos ocupamos de los juegos de lucha más calientes del momento, STREET FIGHTER ALPHA, MORTAL KOMBAT TRILOGY y la enésima parte de DRAGON BALL Z para Saturn. Todos ellos han sido revisados concienzudamente por nuestro equipo de destripaterrones, para que yo pueda daros una información válida y fehaciente. Tampoco nos hemos olvidado de otros títulos que están en el candelero y que agradecerán los aficionados a otros géneros.

PLAYSTATION

• • OPCIONES SECRETAS Y LUCHADORES OCULTOS • •



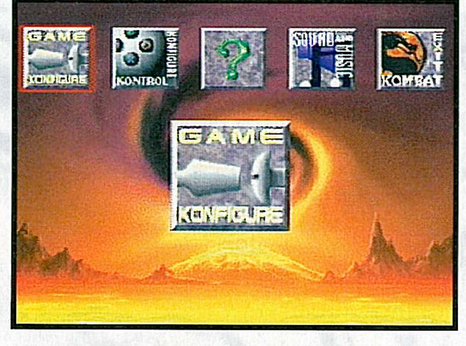


Bambino, si quieres escoger a ese pedazo de personaje oculto, deberás utilizar un fistro de dedo para realizar las siguientes combinaciones. Elige a cualquiera de los ninjas y antes de que empiece el combate pulsa ATRAS, R1, R2, CUADRADO Y TRIANGULO. Si lo has hecho correctamente Chameleon aparecerá en pantalla. Para jugar con Kung Lao, Kano, Rayden o Jax de MORTAL KOMBAT 1 y 2, sitúate sobre cualquiera de ellos en la pantalla de selección y pulsa SELECT. La ventana girará para mostrar a un personaje del pasado. Para activar el menú de la interrogante, colócate sobre *Game Configure* y mantén apretados ARRIBA, y los 4 botones de L y R. Escucharás un explosión y podrás entrar en un menú con opciones tan interesantes como *fatalities* con un sólo botón, modo *agressor* instántaneo, y otras cosas por el estilo. Si quieres escoger el escenario que más te guste para cada combate, selecciona a Sonya o a Smoke, pulsa START y ARRIBA. No los sueltes hasta oir una explosión. Ahora escoge a un luchador y aparecerá un menú para ir al lugar del juego elegido.





Sitúate sobre Sonya o Smoke y mantén pulsados START y ARRIBA. Cuando suene una explosión escoge luchador y escenario para el combate.



Acude a opciones y coloca el cursor sobre Game Configure. Aprieta ARRIBA.y los 4 botones de L y R. Conseguirás acceder a la interrogante.

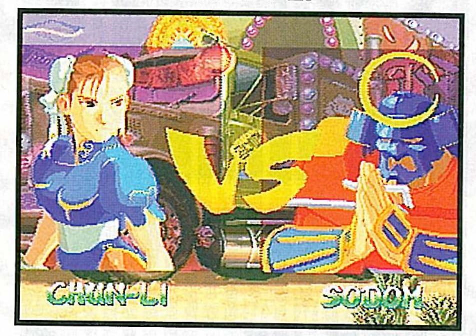


Para escoger a Jax, Rayden, Kung Lao o Kano, ilumina su casilla y pulsa SELECT hasta que en ella aparezca el personaje de la otra versión.

STREET FIGHTER ALPHA 2

SATURN

CHUN-LI



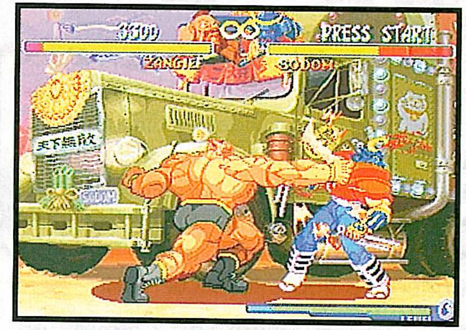
Con el cursor sobre Chun-Li, aprieta START durante unos 5 segundos, entonces pulsa cualquier botón de puño o patada y ya tendrás bajo tu poder a Chun-Li de STREET FIGHTER SUPER TURBO.

DHALSIM



En la pantalla de selección, pulsa START sobre Dhalsim y suéltalo. Ahora, haz el siguiente recorrido: ZANGIEF, SAGAT, NASH y vuelve a Dhalsim. Aprieta START y pulsa cualquier botón.

ZANGIEF



Con el cursor en Zangief pulsa START y suéltalo y muévete a SAGAT, SODOM, ROSE, BIRDIE, NASH, DHALSIM, RYU, ADON, CHUN-LI, GUY, KEN y Zangief. Con START pulsado aprieta un botón.

EVIL RYU

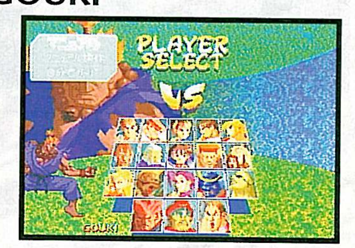




Pulsa START, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA. Aprieta START y cualquier botón y ya tienes a Evil Ryu.

SHIN GOUKI





Pulsa START, ABAJO, ABAJO, DERECHA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO. Aprieta START y cualquier botón.

• • MODO SENCILLO DE ESCOGER A LOS PERSONAJES • •



Una vez introducido el código de cualquier luchador oculto puedes seleccionarlo fácilmente en el modo arcade. Acude a opciones y activa la opción *Short-cut.* Ahora bastará con que selecciones a uno de los personajes secretos situándote sobre su nombre y manteniendo pulsado START. Notarás que el color del nombre se vuelve verde. Pero recuerda que tienes que grabar antes el truco, porque sino no funciona.



CRASH BANDICOOT

PLAYSTATION

Introduciendo este código en la pantalla de *passwords* obtendrás todas las gemas, todas las llaves y el 100% del juego. Además tendrás acceso a un nuevo final sin tener que enfrentarte con el Dr. Neo Cortex.





FINAL DOOM

PLAYSTATION

• • INMUNIDAD Y ARMAS • •

El último capítulo de DOOM para ***PlayStation*** también atesora una serie de códigos que harán olvidar las dificultades a todos aquellos que aún tienen algún problemilla que otro con el juego. La cosa es muy fácil, comienza una partida, pulsa START y una vez pausado el juego introduce las siguientes secuencias:



TODO EL MAPA: TRIANGULO, TRIANGULO, L2, L2, R2, R1, CUADRADO
EL MAPA DE OBJETOS: TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2 R2, R1, CIRCULO
GOD MODE: ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO
FREE STUFF: X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA
WARP: DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIANGULO, L1. CIRCULO, X
RAYOS X: L1, R2, L2, R1, DERECHA, TRIANGULO, X, DERECHA



DBZ THE LEGEND

SATURN

• • 35 PERSONAJES EN SP MODE • •

Normalmente si quieres acceder al modo *SP* tienes que terminarte el juego en la modalidad *Z Campaign*. Pero, como sucede a veces, hay un modo más sencillo de conseguirlo. Simplemente pulsa y mantén apretados X, Y, Z y START en la pantalla de presentación. Una vez en *SP Mode* puedes escoger entre un total de 30 personajes, incluyendo nuevos enemigos inéditos hasta el momento en el juego. También hay un menú oculto de Opciones para escuchar las voces, BGM y PCM. Pulsa A en el menú de opciones y tendrás a tu disposición este *sound test*.



Aprieta X, Y,Z y START en la pantalla de la derecha.







TRUCOS del LECTOR

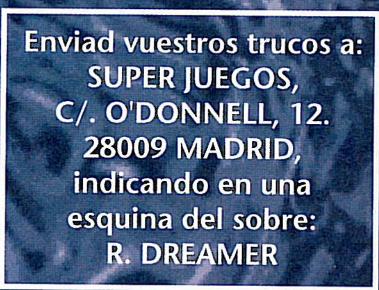
TIME COMMANDO

PLAYSTATION

En el número anterior de SUPER JUEGOS os dábamos una relación de claves para TIME COMMANDO, pero faltaban los correspondientes a los dos últimos niveles. Juan Luis Gonzalez, de Madrid, ha sido tan amable de enviarnos estos dos suculentos *passwords*.

JUAN LUIS GONZALEZ (MADRID)

THE FUTURE: NDWMHGEC
BEYOND TIME: XEMJBDFS



Enviad vuestros trucos a: SUPER JUEGOS, C/. O'DONNELL, 12. 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: R. DREAMER

NOS VAMOS DE COMPRAS

Si quieres anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

MANGA GAMES



DRAGON BALL Z (MEGADRIVE).4.490

!!!!!!!!!!!!OFERTA!!!!!!!!!!!!

PAD PARA SEGA SATURN 990 PTS

NO TE OLVIDES DE CONVERTIR TU PLAYSTATION A MULTISISTEMA!!!!!!!
4.990 i.v.a. incluido

CABLE RGB PARA PLAYSTATION
2.190 PTS

VENTA A DISTRIBUIDORES LLAMA I PIDE TU LISTA DE PRECIOS.
C/ANCHA 25 BAJO MATARO (BARCELONA)
TEL 93 757 81 82 FAX 93 757 86 54
http://www.mataroline.com/



Este mes, nuestro anuncio es más GRANDE que de constumbre...

* Porque Diciembre es un mes más GRANDE.
* Porque estas navidades serán las más GRANDES.
* Porque tú eres el más GRANDE.
* Por nuestros GRANDES precios.
* Porque nosotros somos más GRANDES.
* Porque nuesro surtido es el más GRANDE.
* Porque estas navidades jugaremos a lo GRANDE.
* Porque este mes trae novedades GRANDES.
* Porque es GRANDE que puedas comprarlas en GameSHOP.
* Porque quieres jugar antes de que seas demasiado GRANDE.
* Porque nunca se es demasiado GRANDE para jugar.
* Porque sólo alguien como GameSHOP te puede ofrecer todo.
* Porque con nosotros tendrás los más GRANDES videojuegos.

SÉ GRANDE

GameSHOP 967 - 507 269

PSX | PSX | PSX-PC | PSX-SATURN | PSX-PC | PSX-MD-SNES | PSX | PSX



BREAK POINT
DARK STALKERS
EARTH WORM JIM 2
F-1
IRON & BLOOD
JUMPING FLASH 2
MEGAMAN X3
NBA LIVE 97
PROJECT OVERKILL
REBELT ASSAULT 2
SOVIET STRIKE
TEKKEN 2
TILT
WIPE OUT 2097



BLAZING DRAGONS
DARIUS
FIGHTING VIPERS
MEGAMAN X3
IRON MAN
NBA LIVE 97
NIGHT WARRIORS
NIGHTS
REBELT ASSAULT 2
SKELETON WARRIORS
TILT
V. FIGHTERS KIDS





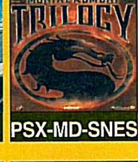
DONALD MAUI MALLARD
DRAGON BALL HYPER
KIRBY´S GHOST TRAP
LUFIA II
SIM CITY
TETRIS ATTACK
TOY STORY
ULT.MORTAL KOMBAT 3
WINTER GOLD
WORMS

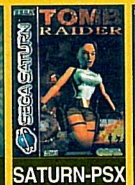
MEGA DRIVE

BUGS BUNNY
DRAGON BALL Z
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
TIME KILLER
TOY STORY
ULT. MORTAL KOMBAT 3
WORMS



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226













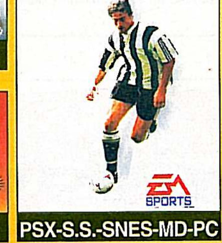







MYST — PSX-S.S.-PC

PSX-S.S.



OFERTAS

AGUILE WARRIOR - PSX
AIR COMBAT - PSX
BAKU BAKU ANIMAL - S.S.
DINO DINI SOCCER - MD
EXTREME GAMES - PSX
FEVER PITCH SOCCER - SN
GALAXIAN 3 - PSX
HI - OCTANE - S.S.
KILLER INSTINTINC - SN
MICKEY - PSX
MOTOR TOON 2 - PSX
MYSTIC QUEST LEGEND - SN
NBA GIVE´N GO - SN
NBA JAM T.E. - MD
PIRATES OF D. WATER - MD
PREHISTORIK MAN - SN
RACING SKIES - PSX
SAMPRAS 96 - MD
TOSHIN DEN - S.S.
TOTAL NBA 96 - PSX
TWISTED METAL - PSX
VAMPIRES KISS - SN
WIPE OUT - S.S.

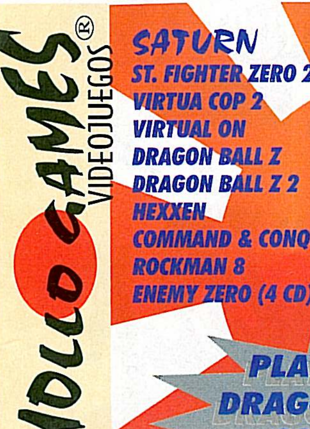


CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envies dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

C/PEREZ GALDOS,36 Bajo.
02003 ALBACETE Fax: (967) 505226




GameSHOP LES DESEA UNAS MUY FELICES NAVIDADES A TODOS NUESTROS CLIENTES Y PROVEEDORES

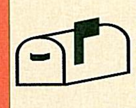


SATURN
ST. FIGHTER ZERO 2
VIRTUA COP 2
VIRTUAL ON
DRAGON BALL Z
DRAGON BALL Z 2
HEXXEN
COMMAND & CONQUER
ROCKMAN 8
ENEMY ZERO (4 CD)

NINTENDO 64
(NO ESPERES A MARZO PARA TENERLA)
CRUISING USA
POWER STRIKE FOOTBALL
SHADOWS OF THE EMPIRE
MARIO KART R
KILLER INSTINCT GOLD
TUROK
BLADE & BARRELL

PLAY STATION
PAL:
DIE HARD TRILOGY
FIFA 97
NBA LIVE 97
DESTRUCTION DERBY 2
IMPORTACION:
RAGE RACER
FATAL FURY REAL BOUT
FIST
3 X 3 OJOS
LEGACY OF KAIN
BUSHIDO BLADE
VATLVA
STAR GLADIATORS
ROCKMAN 8

"ROL"
PSX BASTARD
PSX TECMO'S DECEPTION
PSX SUIKODEN
PSX KING'S FIELD 2
SS SHINNING THE HOLY ARK
SS TACTICS OGRE
SS TERRA PHANTASTICA
SNES CHRONOTRIGGER
SNES LUFIA 2
SNES MARIO RPG
STAR OCEAN



DIRECCION:
ARENAL 8 PL. 1ª
LC. 21
28013 MADRID
HORARIO: DE 11 A 2 Y DE 4 A 8:30

PEDIDOS
TFNO 523 23 93
FAX 523 24 08
U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS

TENEMOS UN AMPLIO SURTIDO DE JUEGOS DE 2ª MANO, CON MAS DE 500 TITULOS EN MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, 3DO, SATURN Y PLAYSTATION

TURBO DUO
PC ENGINE
NEO GEO CD

NO TE DEJES ENGAÑAR POR FALSAS PROMESAS, TODO LO QUE BUSCAS DE IMPORTACION SOLO ESTA EN "CHOLLO GAMES"

CONCURSO TEKKEN 2

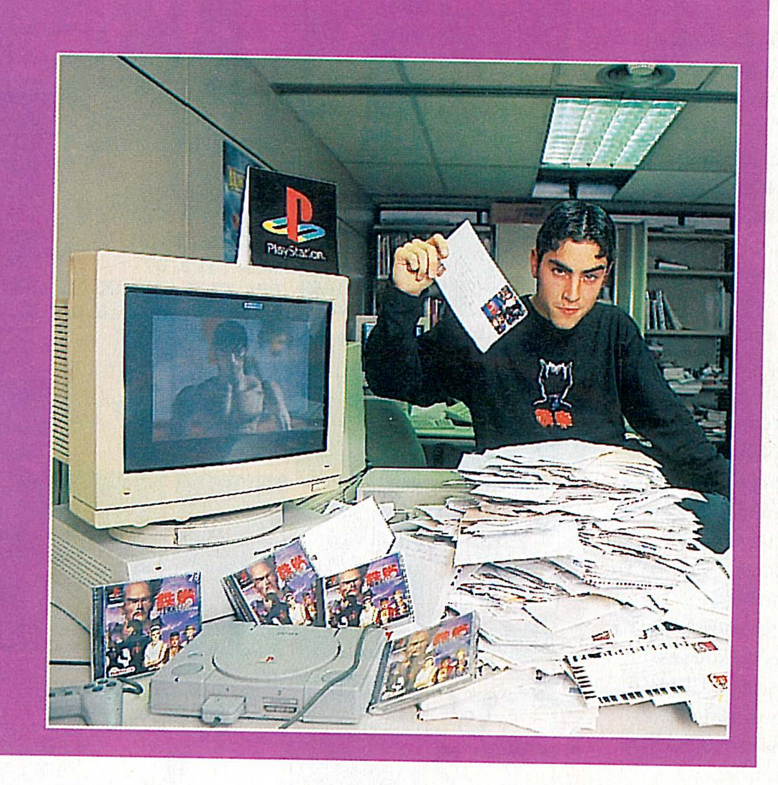
LOS AFORTUNADOS GANADORES DE UNA CONSOLA PLAYSTATION Y UN JUEGO TEKKEN 2 HAN SIDO:

JOSE MARIA VACAS DUEÑAS (CORDOBA)
JOSE LUIS PINILLA ROCHA ((MADRID)
MIGUEL FERNANDEZ OSIA (NAVARRA)

ESTOS SON LOS AFORTUNADOS GANADORES DEL SEGUNDO PREMIO QUE RECIBIRAN UN TEKKEN 2:

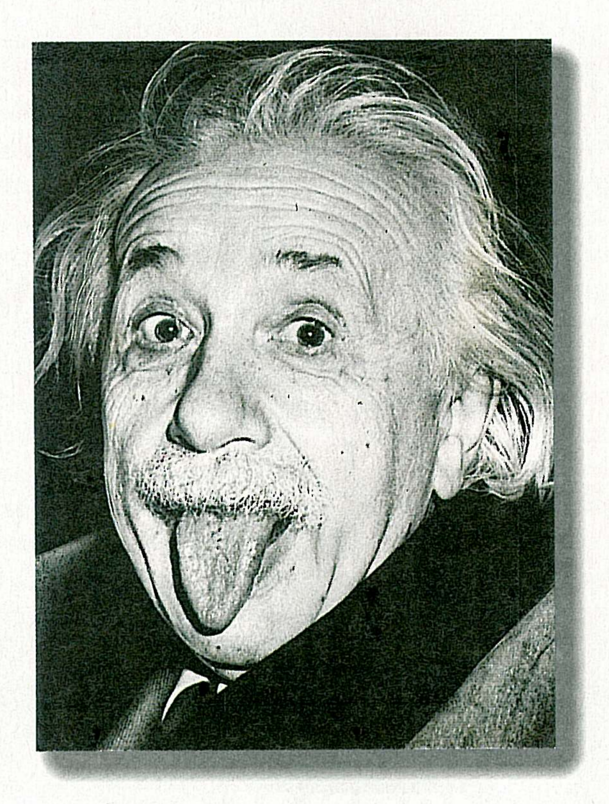
VICTOR BOSCA ALEMANY (VALENCIA)
PEDRO JOSE ALVAREZ MORENO (CASTELLON)



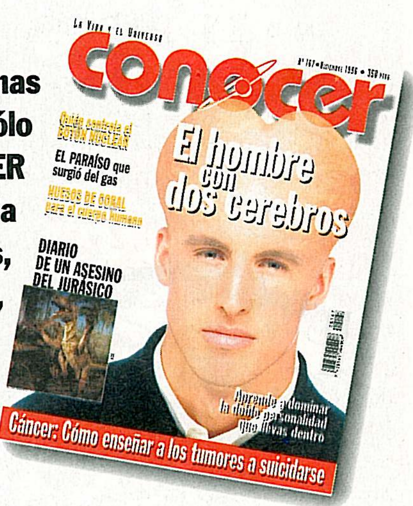




La verdad de la ciencia
sólo tiene una cara



Hay revistas que ofrecen conjeturas; otras revelaciones a medias. Algunas sólo las entienden los que las hacen y las hay para los que no llegan. Sólo CONOCER apuesta cada mes por la pura verdad de la ciencia. CONOCER aborda los temas con rigor y con la extensión suficiente para que la revista resulte siempre completa y amena. Los últimos descubrimientos, los avances y lo que invade la actualidad de nuestro tiempo. Tecnología, comunicaciones, multimedia, salud, alimentación, historia, medio ambiente y todas las áreas de información que te interesan están cada mes en CONOCER.





NUMERO DE DICIEMBRE
¡YA A LA VENTA!

Una publicación mensual de Ediciones Reunidas/Grupo Zeta

Resultados de concursos

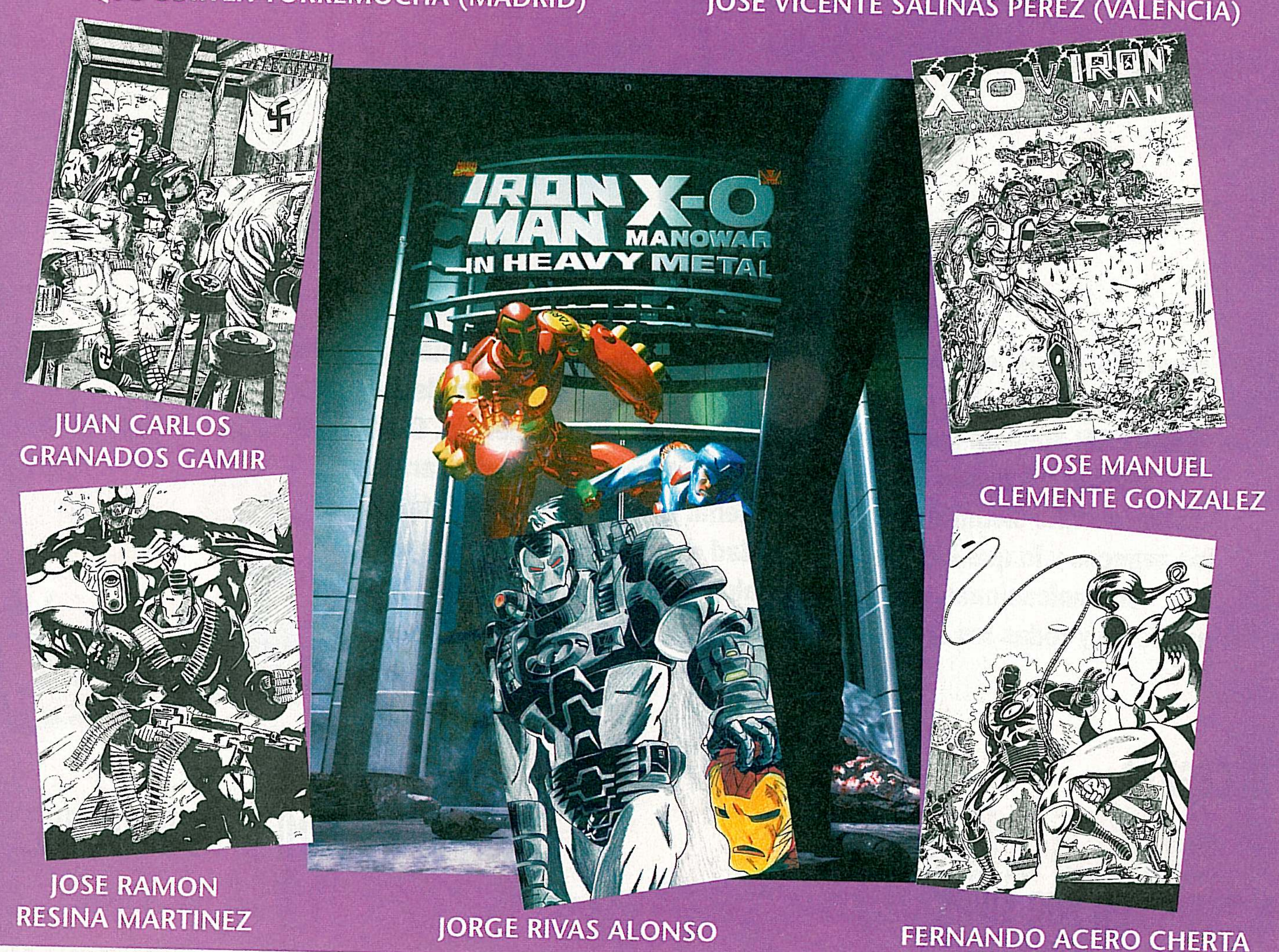
GANADORES DEL CONCURSO IRON MAN

LOS AGRACIADOS RECIBIRAN COMO PREMIO UN IRON MAN Y UNA FIGURA PROYECTOR.

JUAN CARLOS GRANADOS GAMIR (BADAJOZ)
JORGE RIVAS ALONSO (PONTEVEDRA)
JOSE MANUEL RUA PEREZ (ORENSE)
JOSE MANUEL CLEMENTE GONZALEZ (AVILA)
MARCIAL MARTINEZ BASCOY (LA CORUÑA)
ADOLFO MAQUIEIRA PEREZ (PONTEVEDRA)
MARTIN MANUEL QUELLE GARCIA (MALAGA)
FRANCISCO BARRERAS BENAVENTE (MADRID)
ROBERTO CARNICER FUENTES (CADIZ)
JOSE RAMON RESINA MARTINEZ (LERIDA)
FERNANDO ACERO CHERTA (BARCELONA)
JORDI LATORRE ASTORT (BARCELONA)
ANTONIO MATEOS CAMPILLO (MURCIA)
JUAN MANUEL FERNANDEZ DIAZ (MADRID)
ENRIQUE CORTEX TORREMOCHA (MADRID)

LOS QUINCE SEGUNDOS AFORTUNADOS RECIBIRAN UN IRON MAN Y UNA FIGURA DE ACCIÓN.

FCO. JAVIER CARCIA CALAHORRA (BARCELONA)
MIGUEL PIÑA CARACUEL (MALAGA)
JOSE ANTONIO ROMERO FRANCO (CADIZ)
VICTOR HUARTE MARTIN (NAVARRA)
DAVID NAVARRO TERCEÑO (MADRID)
ALEJANDRO GONZALEZ CARLES (CADIZ)
DAVID VALLE ESCOBAR (MADRID)
ALBERTO CALVO RAMOS (SEVILLA)
RAFAEL MARTIN BERNAL (CEUTA)
DANIEL RUBIO LOPEZ (MADRID)
FRANCISCO NICOLAS OLMOS BLANCO (MADRID)
DARIO FAS MARIN (CASTELLON)
TOMAS MARTIN GARCIA (PALENCIA)
SALVADOR ESPIN BERNABE (MURCIA)
JOSE VICENTE SALINAS PEREZ (VALENCIA)



JUAN CARLOS GRANADOS GAMIR

JOSE MANUEL CLEMENTE GONZALEZ

JOSE RAMON RESINA MARTINEZ

JORGE RIVAS ALONSO

FERNANDO ACERO CHERTA

A PARTIR DE 14 AÑOS. SIN CARNET DE CONDUCIR

50 c.c. a lo grande

RX 50

aprilia se reserva el derecho de realizar cualquier modificación sin previo aviso. * Opcional para modelos de cilindrada inferior a 65 c.c.

años 3 de garantia

Y además 3 AÑOS DE GARANTIA* en piezas y mano de obra.
Y un exclusivo SEGURO con PLUS ULTRA por 18.322 pts.
independientemente de tu edad.



THE SENSE OF WONDER

- Una horquilla telescópica invertida con barras de 35mm.
- El monoamortiguador trasero hidraúlico regulable con depósito separado.
- Los 2 frenos de disco con pinzas de doble pistón.
- Un potente motor refrigerado por agua con admisión por láminas, engrase separado y cambio de seis marchas.

Hacen de tu aprilia









RX 50. UNA ENDURO DE VERDAD

AHORA TAMBIEN EN MD

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

AHORA TE TOCA A TI

EL GRAN CLASICO DE LAS PLATAFORMAS REGRESA A PSX CON MULTITUD DE NOVEDADES

PROJECT OVERKILL

EL JUEGO MAS SANGRIENTO Y SALVAJE DE LOS ULTIMOS TIEMPOS

EL JUEGO DE FUTBOL MAS ACLAMADO POR LA CRITICA COLMARA TODAS TUS ANSIAS DE ENTRETENIMIENTO

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

EL JUEGO DEFINITIVO PARA AMANTES DEL DEPORTE OLIMPICO

KONAMI OPEN GOLF

ENORME CALIDAD TECNICA UNIDA A UNA JUGABILIDAD A PRUEBA DE BUNKERS

KONAMI

C/ Orense 34. 28020 Madrid • Tel. (91) 556 28 02 - Fax. (91) 556 28 35

© PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.